

2 CDs

Joc full **ROBO RUMBLE** - STRATEGIE 3D ÎNTR-UN VIITOR SUMBRU

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Iulie 2002

FIFA World Cup 2002

Un-doi televizor-monitor

Grand Theft Auto 3

Nu degeaba e atât de controversat

Final Strike

Românii IAR fac FPS-uri

JOC FULL!!



Robo Rumble

The Elder Scrolls III MORROWIND

~~115.000 lei~~

98.000 lei

DEMOS SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE DELUXE ■ INDUSTRY GIANT 2 ■ FIFA WC 2002 ■ CODENAME TROD FILME TOMB RAIDER ■ COMMANDOS 3
IMAGINE TOMB RAIDER ■ SIM CITY 4 ■ ASHERON'S CALL 2 MOD COUNTER-STRIKE 1.5 PATCH HALF-LIFE 1.1.1.0

www.**CHIP**.ro

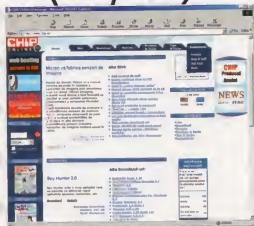
Știri

Download

Produse
& Teste

design
atractiv

navigare
facilă



site-ul tău de legătură cu lumea
tehnologiei informațiilor și comunicației

www.**CHIP**.ro

pe muchie de balon

Ploaia de afară, care l-ar face mândru pe însuși Noe cu arca lui zoologică, mă determină să mă retrag în spații acoperite (redacția, de pildă) și, în cele din urmă, să scriu un editorial pe care îl citiți, poate, când afară este senin și iulie în toată regula. De-acum e vacanță, grijiile s-au mai dizolvat (noroc cu ploile din iunie, fir-ar ele să fie!). S-au diluat chiar și grijiile care mă frământau în editorialul din numărul de iunie. În fond, chiar acum se desfășoară unul din cele mai puternice și surprinzătoare campionate mondiale de fotbal din toate cele 17 ediții de până acum. Evident că prima idee care îți răsară în minte (de la atâta umezeală, nici nu-i de mirare) e că „Uite, avem fotbal și la televizor, și pe monitor.” Noroc cu FIFA, o serie a cărei longevitate o vom confunda în curând cu cea a campionatului propriu-zis. Dar aici intervine și problema (altfel scriam despre altele): se regăsește balonul de pe ecranul televizorului (nu cel de pe gazonul propriu-zis, pentru că nici aici nu avem echivalență 1-1) în imaginea sa virtuală de pe monitor? S-a produs cumva o revoluție de care nu suntem pe deplin conștienți? Cu hotărâre spun NU și vă trimit la chatroom-ul din această lună. Jocul rămâne joc, merge pe arcade pentru gameplay, pentru fun, pentru gamer. Jucătorul de FIFA World Cup 2002 nu este și nu va fi niciodată jucător de fotbal. Va fi gamer. Ceea ce ne trimite la notiunea de „simulator sportiv”: e simulator de fotbal doar pentru că dai gol? Pentru că pasezi? Pentru că se învârt pe ecran o chestie asemănătoare cu o bilă cu pretenții de minge? NU. Un NU

care se regăsește în mai toate vocile care declară cu tărie că FIFA 99 a fost cel mai bun. Asadar, revoluția a FOST. Acum suntem postrevoluționari în domeniu. Și din nou ne întoarcem la problema cifrelor atasate jocurilor: 2, 3, 200x. Variațiuni pe aceeași temă, care începe să dea semne vădite de oboseală. E adevărat că în FIFA World Cup 2002 jucătorii arată mai „ca în realitate” ca niciodată. Dar fotbal nu înseamnă expresii faciale complexe, nici bile de foc, ci iarbă, faulturi dureroase, ploaie, căldură insuportabilă pentru danezi și suedezi (care s-au plâns și cer să joace... la răcoare). Până la holospatiu sau ceva de genul acesta, nu vom putea vorbi de simulatoare comerciale în adevăratul sens al cuvântului, nici sportive, nici de zbor și de nici un alt fel. Și, sincer, nu știu câți vor suferi profund din acest motiv. În fond și la urma urmei, viața e viață, fotbalul e fotbal, jocul e joc. Parcă e ceva mai comod să „alergăm” cu degetele pe tastatură decât să nu punem fizicul în mișcare pe 100 de metri de teren obositor de verde, simțind cum ne intră crampoanele în talpă. Și așa va fi și de acum încolo: sportul pe computer este singurul care contrazice toate opiniile referitoare la asemenea activități și duce la atrofierea musculaturii, la imobilitate, la paloare și dureri de spate. Dar măcar jucăm fotbal la scoruri de basket. Cred că deja vorbim despre un fotbal al minții, cu balonul în muchii poligonale, frumos texturate, în care ne cam tăiem.

(Și de-asta nu joacă Sebah fotbal pe calculator. Noi, ceilalți, jucăm.)

■ Mike



Mike Cimileu, deci gîndesc. Sau poate mi se pare.



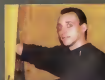
Aliza Vredea a venit momentu' să lîni laș ilica.



Sebah Ghisă Franța începe mai devreme acolo rîmîneau.



Locke Vîșni Nu mai a locuie.



Bogdan5 - Cu privirile pînă la liniștea din lîi



Marius Dnameț perpețu prin Morrowind



Koniec Subit, mi se ruinează zarea și-aprînei încet țigara

LEVEL IULIE 2002

CUPRINS 20

DEMO

Codename Thor
Dark Ore
FIFA World Cup 2002
I of the Dragon
Industry Giant 2
Michael Schumacher Racing World - Kart
2002 - Rookie
Soldier of Fortune 2 Single Player Demo
Triptych

EXTRA

DriveAT Radeon
Manual Robo Rumble

MODS

Counter-Strike 1.5
Morrowind MODs
Wasteland

PATCH

Dark Ore
Half-Life 1.3.1.0
I of the Dragon
Wasteland
Battlecruiser Millennium

WALLPAPERS

Lara Croft

SCREENSAVERS

Liquid Saver
Manual

FILME

Blood Rayne
Commandos 3
Mechwarrior 4 - Mercenaries
Tombs Raider

IMAGINI

Asheron's Call 2
Final Strike
Sim City 4
Tombs Raider

UTILITARE

Adi's CD Catalog 1.21
Adi's Play2 2.06
DirX 5.0
InfantView 361
WinRAR 3.00

NOTA

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adîncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea aceluiași inter-mediu ce nu oferă minimal necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea

anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe: antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Sophos).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

ATENȚIE! Pentru nulara corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adîncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Font!

LEVEL IULIE 2002



EDITORIAL

Știri

3

MULTIMEDIA

6

Sierra Web Design Studio

58

PREVIEW

Lara Croft: Tomb Raider

Angel of Darkness

Final Strike

Asheron's Call 2

Sim City 4

The Lord of the Rings

12

14

18

20

22

CONSOLE

Pirates

60

HARDWARE

Jetway Wonder 8000

Softtek SL-75 DRVS

Genius Wireless 2.4G TwinTouch+

Logitech Internet Navigator Keyboard

Microsoft Office Keyboard

Planet Fast Ethernet Print Server

Mentor Thumb Size Flash Memory

CF/SM Combo Card Reader

Thermalake P4 Dragon A12585

Thermalake Chipset Blue Orb

Titan TTC D5TB

Saleway PowerMaster PM-2020

Microsoft Wireless Wheel Mouse PS/2

Get Mobile!!!

Troubleshooting

REVIEW

FIFA World Cup 2002

CIA Operative

Grand Theft Auto 3

The Elder Scrolls III: Morrowind

The Sum of All Fears

Battlecruiser Millennium

NGT Roland Garros 2002

Die Hard: Nakatomi Plaza

New York Race

24

26

30

34

42

44

49

50

52

CLASSIC GAME
COLLECTION

Robo Rumble

54

MODS

Wasteland

56

LIFESTYLE

Realitate virtuală în România

Filme

Level Fans Camp - ceva istorie

Poach

70

73

74

76

CHATROOM

78

14

PREVIEW
FINAL STRIKE - THE
CYBER MENACE

LEVEL aduce în prim plan o nouă producție românească, cu întinduți cu lut. Asa aflăm și noi, și voi despre un joc care are la bază engine-ul produs de Croteam pentru Serious Sam.



34

REVIEW
THE ELDER SCROLLS III:
MORROWIND

Libertate totală de mișcare, inovație RPG. Grafică de înaltă fidelitate. Un univers complex, total. Mitologie, politică și intrigă. Un articol detaliat și estins despre un joc umilitor de mare.

BloodRayne

Dacă crezi că Blade se mișcă bine, dacă bampiru' din Blood Omen îi s-a părut a fi cel mai tare bampir pe care l-ai cunoscut... ei bine, m-ai gândeste-te o dată! O bombă sexy și-a făcut intrarea pe firmamentul celor însetați de sânge. BloodRayne este o agentă a americanilor (normali) ce se luptă cu răii de naști. Plimbându-te prin trei țări diferite, uriașe ca dimensiuni, te vei bate cu monștri seculari, bestii vampirice și swamp things.

O corcitură dintre un vampir și o ființă umană, BloodRayne este un dhampir. Ce e aia trebuie să vă dați seama explorând universul pus la dispoziție de Terminal Reality.

Armele puse la dispoziție variază



de la cele două săbii din dotare cu care faci ravagii printre nemici, pistoale de diferite calibre, explozivi pentru multiple întrebunătăiri casnice, lansatoare de rachete pentru cei cu obrazul gros și, nu în ultimul rând, un harpon pentru a-ți apropia dușmanii. Mișcările pe care dhampirul le face sunt foarte expresive, sexul frumos având ce învăța de la ea, iar sexul frumos și puternic la ce se uita. Matrix a fost inspirația pentru felul în

care personajul se mișcă. Acesta se va folosi de mișcările în slow motion pentru a se feri de gloanțe și pentru a putea lovi mult mai bine. Mai ai posibilitatea de a ținti un număr mare de inamici cu fiecare mână în mod independent.

Locațiile vor fi plasate în Germania, Argentina și Louisiana și vor oferi posibilitatea unei aventuri nonliniare.

Pentru informații adiționale trageți cu ochiul la teaser-ul de pe CD.



Gothic 2

Când Gothic I a fost lansat pe piață a fost foarte laudat de presa de gen. A primit o grămadă de premii și de recunoașteri în ale realizării lui. Dar cele mai mari laude le-a primit din partea voastră, a jucătorilor îndrăciți. După sondajul făcut la vremea respectivă de revista germană Gamestar, Gothic I a fost declarat de 98% din eșalonul întrebărilor drept cel



mai bun joc. Cei de la Piranha Bytes speră ca și partea a doua a jocului să se bucure de același succes. Carsten Edenfeld, programatorul jocului, spune că engine-ul folosit va permite o mult mai bună folosire a hardware-ului aflat la dispoziție. Se vor lua în calcul factorii vânt, frunzele și iarba și orice altceva reacționând direct la acțiunile externe. Este pusă la dispoziția jucătorului și o cameră pentru first person view. Apa și cerul vor arăta mult mai bine, iar interfața este mult simplificată, mouse-ul și joystick-ul fiind optimizate... Ce mai O nebulie! Ghaciți cine a primit premiul de cel mai bun fantasy RPG la E3... Nu ați ghicit. Nu este FIFA. FIFA nu este nici măcar RPG. Noroc cu cea de-a doua șansă. De data asta ați nimerit-o. Da, chiar Gothic II.

flash flash flash

SirTech nu se lasă

Deși acum câteva luni bune SirTech se declarase falimentară și concediase tot departamentul de producție din lipsă de fonduri, iată că firma canadiană revine în forță. Astfel, SirTech a anunțat astăzi că a încheiat un contract cu Strategy First prin care aceștia din urmă au dreptul să se folosească de licența de Jagged Alliance, celebrul joc de tactică de la SirTech. Robert Sirotek, vicepreședintele SirTech (ce coincidentă), a declarat că sunt pe cale să încheie un astfel de contract și pentru seria Wizardry. Ceea ce

înseamnă că, până la urmă, s-ar putea să avem Jagged Alliance 3 sau Wizardry9.

Întră în arenă și luptă pentru viața ta

Lucas Arts sunt pe punctul de a scoate pe piață un RPG cu o idee de zile mari. „Gladius” este un joc în care doi eroi epici trebuie să pună la punct o școală de gladiatori, să o ridice pe culmile gloriei, să își țină luptătorii în viață și să învețe cât mai multe skill-uri și spell-uri. Jucătorul este purtat în patru

locații diferite, de unde va recruta luptători speciali, va învăța tehnici noi de luptă și noi vrăji puternice. Toate acestea vor trebui exersate și perfecționate pe tot parcursul jocului, ca apoi să fie puse în practică în arenă.

Jocuri patriotice

După ce Armata Americană a anunțat că lăunează la un joc ce va fi distribuit gratuit oricărui american înclinat rău de tot spre patriotism, iată că o casă de producție din Siria și-a lansat propriul FPS,

Activision anunță Star Trek StarFleet Command III

Un simulator tactic spațial, ST SFC 3, va fi primul titlu din seria jocurilor ce se petrec în timpul Star Trek: The Next Generation. StarFleet Command surprinde spiritul și stilul din Star Trek prin luptele tactice între nave intergalactice gigantice, spune Larry Goldberg, vicepreședintele de la Activision Worldwide Studios. Similar cu jocurile precedente, SFC 3 permite jucătorului să își optimizeze nava, să aloce energia existentă diferitelor sisteme ale navei pentru a putea pune în practică diferite strategii de luptă ca "trăznește-i și cară-te", ambuscade sau atacuri directe și de mare anvergură. Partea de single player permite jucătorului accesul la trei

campanii diferite. Aceste campanii pot fi jucate ca klingoneni, romulani sau oameni. Pentru început vei beneficia de o navă nu prea strălucită, dar pe parcursul jocului punctele de prestigiu vor fi cheltuite întru optimizarea ei, pentru achiziționarea de noi sisteme, arme și ofițeri mai experimentați. Pe tot parcursul jocului vei avea ocazia să pilotezi 25 de tipuri diferite de nave, printre care se numără Sovereign-class starship pentru Federație, Romulan Warbird, Borg Cube și Klingon Neghvar-class battleship. Multiplayer-ul oferă posibilitatea de a juca atât cu una din cele trei rase din singleplayer, cât și cu borgii. De-abia aștept.



Unreal Tournament 2003 - E3

În cadrul evenimentului E3Expo, Epic Games a anunțat cel de-al treilea capitol al seriei de turnee nu tocmai reale. Știi voi povestea: vine alianță, cucerește lumea, oamenii, oua, vai, capul plecat sabia nu-l taie, da' hai să vedem care-i mai tare, turnee, băltaie organizată, rege corupt care vede profit, hopa și aristocrația pe lângă el, e de rău că murem cu toții, treb'e campion, venim noi și dă-i, tată. Pentru cei care au scăpat cele două versiuni anterioare (Eee, păi ce faceți!), trebuie să știți că acest joc a fost caracterizat de majoritatea gamerilor ca fiind unul foarte rapid, aproape haotic în deslășurare. Să fiți atenți la reflexe și chestii de genul acesta. Epic Games a spus că Unreal Tournament 2003 se va baza pe un engine Unreal îmbunătățit, care va fi completat de o coloană sonoră și un gameplay pe măsură. Jucătorii vor beneficia de - uite ce fain zic distia - "noi și inspirate implementări de distrugere", pe scurt arme; vor putea alege între 6 specii și peste 35 de personaje, vor avea la dispoziție 30 de hărți, fizică sofisticată care se va traduce în infinite modalități de a muri, niciodată la fel, plus, ca bonus, o nouă idee a producătorilor de a insera „Miscări Speciale” (Special Moves), un concept mai proaspăt ca pâinea noastră cea de toate zilele. Unreal Tournament 2003 va fi imprevizibil, demential, mai mult decât înrăos, incredibil și așa mai departe. Așa spun producătorii. Nu-l condamnați că își laudă produsul; o să vedeți și voi cum e când o să aveți copii.

tăit, care va fi completat de o coloană sonoră și un gameplay pe măsură. Jucătorii vor beneficia de - uite ce fain zic distia - "noi și inspirate implementări de distrugere", pe scurt arme; vor putea alege între 6 specii și peste 35 de personaje, vor avea la dispoziție 30 de hărți, fizică sofisticată care se va traduce în infinite modalități de a muri, niciodată la fel, plus, ca bonus, o nouă idee a producătorilor de a insera „Miscări Speciale” (Special Moves), un concept mai proaspăt ca pâinea noastră cea de toate zilele. Unreal Tournament 2003 va fi imprevizibil, demential, mai mult decât înrăos, incredibil și așa mai departe. Așa spun producătorii. Nu-l condamnați că își laudă produsul; o să vedeți și voi cum e când o să aveți copii.



care sigur va stâmi niscăiva controverse. Este vorba despre Under Ash, un FPS în care vei intra în pielea unui tânăr palestinian care se alătură luptei împotriva armatei israeliene aruncând cu pietre în soldații israelieni. În cele din urmă jocul îți va permite să ataci armata israeliană cu un arsenal ceva mai bogat sau să salvezi palestinienii răniți în luptă. Producătorii declară însă că jocul este de fapt un manifest pentru a arăta lumii situația disperată din Orientul Mijlociu. Jocul, ca și războiul, nu poate fi câștigat, iar majoritatea celor care l-au încercat până

acum s-au plâns de gradul de dificultate mult prea ridicat. Cam ca în viața reală...

Eschaton

Un nou joc cu subiect „spațial” a fost anunțat de către Gnostic Labs de curând. Numele lui este Eschaton și reprezintă o combinație între genul FPS și RTS. Personajul principal va pleca de la un anumit stadiu, când va avea suh comandă un vehicul, sau va acționa din first-person, după care, pe măsură ce va fi avansat în grad, va avea posibilitatea să

controleze din ce în ce mai multe unități. Luptele interasale se vor duce pentru planete, luni, asteroizi etc., care vor fi folosite cel mai des pentru resurse.

Noi harddisk-uri Seagate

Iată că cei de la Seagate s-au dovedit foarte grijulii cu cei mai strămutați la buzurare, lansând recent o nouă serie de harddisk-uri destinate în special acestui segment. Este vorba despre modelele U series X care se bazează pe tehnologia Six Sigma. Aceasta, conform

flash flash flash

Doom III - E3

Cred că titlul este suficient pentru acest anunț, deoarece cei de la id Software și Activision s-au dovedit foarte zgârciți cu detaliile referitoare la viitorul lor titlu. Pe de altă parte, bravo lor dacă pot spune atât de multe doar cu un cuvânt și-un număr. Adică, să fim serioși, orice gamer adevărat știe de Doom din fragedă pruncie. Doar acest „damnat” joc este tata lor, al FPS-urilor! Totuși, rog puțină atenție la imaginile alăturate, care în opinia mea sunt exemplele perfecte pentru acea veche zicală „O poză face uneori cât 1000 de cuvinte.” De asemenea, v-aș sfătui să le studiați mai în detaliu și cu ajutorul PC-ului de care dispuneți și, evident, cu CD-ul **LEVEL**, să observați că figurile respectivelor NU sunt pătrătoase, că peisajele par a fi fotografiate direct dintr-o navă spațială sau dintr-un hangar a la US Army2. Că până

și monștrii par reali. Ei bine, cei care par a fi ciopliți puțin cu toporul pe căpătâlnă, dar totuși...

Doom III va beneficia se pare și de multiplayer, căci vorba aia, „Fie monștrii... fotomodele! Mai bine te bați cu nea Pandeles.” Versurile de mai sus se află sub protecția dreptului de autor, iar nea Pandeles este un personaj cât se poate de fictiv, evident. Ah, am uitat să vă spun că nu am uitat să vă spun data apariției, care deocamdată nu e cunoscută.



Myst Online - E3

Ubi Soft Entertainment a semnat recent un contract cu Cyan Worlds. De ce? Uite, de-aia, sau mai exact că să lucreze amândoi la continuarea unui joc care i-a marcat pe mulți dintre noi cu a sa frumusețe: Myst Online. Dacă lucrurile vor fi așa cum par sau invers, probabil că vom primi în sfârșit ceea ce de pe tortul Myst, picătura care umple paharul Myst, ... (a se completa după starea fiziologică exactă și curentă), adică, în sfârșit, joculețul se va putea „testa” și în multiplayer. Și nu orice multiplayer, ci Massive Multiplayer, adică vom putea juca, de vrem și avem bani, cu

totii!!! Ole!!! Că grafica o să fie superbă, nu mă îndoiesc că va așteptai. Cert e că au promis și producătorii acest fapt, plus multe altele, printre care: linii de poveste bogate, captivante, de-a dreptul telenovelistice; conținut care va fi perfecționat în mod continuu de ei și de viitorii jucători, chat pe cale vocală, dar și de la tastatură, o interfață intuitivă și personaje la a căror dezvoltare nu vă veți înfrusta, ci vă veți relaxa. Myst Online va putea fi jucat de pe serverele ubu.com, dar stați voi, ei spun că îl lansează la anul, noi spunem că om trăi și om vedea.

producătorilor, este foarte silențioasă, harddisk-ul făcând un zgomot de 2.6 decibeli, adică mai puțin decât o muscă. Modelele U series X dispun de un singur cap de citire/scriere, funcționând la viteze de 5400 de rotații pe minut. Se pare că vor fi foarte ieftine, însă deocamdată nu se cunoaște prețul exact.

World War II : Frontline Command

WW2: Frontline Command este un action RTS ce surprinde unele din cele

mai importante bătălii ale celui de-al doilea război mondial. Spre deosebire de jocurile de strategie de până acum, jucătorul nu mai trebuie să „petreacă” mult timp concentrându-se pe construcția clădirilor, ci va putea din prima să se concentreze numai pe latura strategică a luptei.

Campația pentru single player cuprinde 25 de misiuni, misiuni ce încep pe data de 6 iunie 1944, odată cu lansarea primului atac semnificativ al Aliaților, și se încheie în cuibul lui Hitler din munții Germaniei.

Etherlords II

Strategy First a anunțat că va colabora cu Nivel Interactive la un nou sequel al jocului de strategie pe turne Etherlords. Acesta va introduce 4 noi campanii, 16 creaturi „proaspete” și 30 de vrăji în plus. De asemenea, jucătorii vor beneficia de noi abilități, printre care teleportare și navigare, și un editor de artefacte care va permite crearea de vrăji personalizate. Grafica va fi îmbunătățită, dar acest amănunt pălește în fața site-ului www.etherlords.com, pe care v-aș sfătui să îl vizitați.

Asheron's Call 2 - E3

Din adăncurile studiourilor de creație ale companiei Turbine Entertainment Software și sub egida atotprezentului Microsoft, în iarna lui 2002 va apărea pe tarabele magazinelor specializate continuarea binecunoscutului MMORPG, Asheron's Call. Sequel-ul AC 2 va aduce noi teritorii necaterate încă de nici un picior de gamer a lumii fantastice Dereth, generată cu tot cu personaje. Co de prospețul engine grafic Turbine 2. Ce a fost până acum și ce va fi în continuare din punctul de vedere al storyline-ului, doar cei care au jucat vă pot spune, întrucât stăi voi povestea cu MMORPG-urile care se mulează după chipul și asemănarea celor care bătnează la ele. Din punct de vedere tehnic însă, sequel-ul va beneficia de sisteme de luptă, skill-uri și crafting îmbunătățite, precum și de o mai mare varietate de personaje. Spre deosebire de prima versiune AC, tura această jucătorilor vor dispune doar de o vedere



first person (nu vor mai putea jongla cu camera, iar interfața va fi mult mai personalizabilă. Fiecare rasă va dispune de șase sau șapte „mutări”, care pot fi modificate în stil Dungeon Siege (se poate schimba coașura, toaleta, machiajul, degetul mic de la piciorul mare, măsca de minte, etc.). A, un mic detaliu: în AC2 nu există NPC-uri! Bătăia se va da ori cu monștri foarte prompți și vorbăreți, ori între utilizatori. Producătorii au fost tare dornici să dea detalii și chiar le-au dat, dar totuși nu va mai rețin atenția, că poate vreți să citiți și altceva decât stiri în acest al șaptelea număr din LEVEL pe acest an.

AMD Athlon XP 2200+

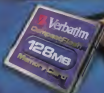
AMD a mai lansat o unitate centrală de prelucrare din familia Athlon XP, mai exact așa numită 2200+. Aceasta are la bază mult vestitul și așteptatul nucleu Thoroughbred și rulează la o frecvență nativă de 1.8GHz, dar nu comparați aceste cifre cu cele ale confracților de la Intel, pentru că între procesoarele produse de cele două rivalități nu se poate pune un semn de egalitate, chiar dacă frecvențele sunt aceleași. Ceea ce este important este faptul că Athlon XP



2200+ este primul din oferta AMD construit pe baza tehnologiei de 0,13 microni, în cazul acesta denumită QuantSpeed.

Ce înseamnă acesta? Păi, în principiu, performanțe mai bune într-un înveliș fizic mai mic și la un preț acceptabil, AMD va vinde procesoarele Athlon XP 2200+ în cantități de 1.000 de unități cu un preț per bucată de 241 de dolari. Comparați nou lansatul produs cu Athlon XP 2100+, care în aceleași condiții costă 224 de dolari: diferența nu este mare deloc. Noile procesoare AMD sunt deja disponibile pe piață, dar doar în noile sisteme de la HP și Fujitsu Siemens.

Always looking ahead!



**High speed
data storage...**

**High capacity
Digital Memory
Cards...**

Advanced Dataware

M.G.T.

TRADE

DESPRE ROMANIA TEL: 01 2161294

TEL: 01 2098894



Verbatim.

www.verbatim-europe.com

Shaun Murray's Pro Wakeboarder

Produs de Shaun Games, Shaun Murray's Pro Wakeboarder oferă jucătorului să facă serii incredibile de trick-uri pe zone vaste, aproape nelimitate, ca spațiu. Sărind peste bolovani, făcând grinduri pe bare suspendate la 20 de metri deasupra apei și catapultându-se de pe rampe gigantice, jucătorul este purtat în jurul lumii și introdus în unele dintre cele mai exotice locații, incluzând portul din Hong Kong și canalele din Veneția. Pe lângă Shaun mai sunt prezente în joc și nume consacrate ale wakeboarding-ului ca Parks Bonifay, medaliat cu aur în 2001, Dallas Friday, medaliat

cu aur și ea tot în 2001, Tara Hamilton medaliată de două ori cu aur la X-Games, Cobe Mikacich, detinator al tuturor titlurilor posibile din 1991 de când a apărut jocul. Fiecare dintre aceștia pot fi recunoscuți după stilul lor diferit, prin variația trick-urilor pe care le face fiecare, trick-uri ce au ajutat la revoluționarea acestui sport. Pentru cei ce nu știu ce e acela un wakeboarding, păi tot ce trebuie să le spun este că dacă iei placa de călcat a mamei, o legi cumva de picioare și dai 500k de lei pe o jumătate de oră la mare pentru a închiria un jet ski, combinația rezultată este wakeboarding...



i-shot de la NTT DoCoMo

Sub puternica influență a certitudinii că pozele spun mai multe decât putem noi vreaodată spune cu a noastră voce, NTT DoCoMo a lansat un nou serviciu de telefonie mobilă, pe numele său i-shot. Acesta permite schimbul de fotografii între cei care dețin celulare portative și prea puțin commoditate să tolsească modalitatea clasică, aceea cu „Salut, tu ce mai faci, cum o mai duci”. Pentru început, i-shot va fi disponibil doar pe telefonul îndepărtatelor japonezi și va permite și schimbul de mesaje de-ale lor, adică adevărate poze dacă stăm să ne gândim la caracterile japoneze (aveți încredere într-un fost învățăcel al acestei limbi). Evident, noul serviciu implică și niscăi terminale ceva mai deștepte și cu o memorie mai de elefant, așa că NTT DoCoMo a lansat concomitent și handheld-ul mova SH251i. Acesta, pe lângă

clasicele funcții ale unui telefon mobil, încorporează și un aparat de fotografiat digital, ce-i drept micuț, dar care își face bine treaba. Mova SH 251i dispune de o fotocameră CCD care permite „împuscarea” de imagini în două mărimi, la rezoluții de 120 x 120 de pixeli (care „cântăresc” 5 KB bucata) sau la 288 x 352 de pixeli (de vreo 4 ori „mai grele”, adică de 20 KB). Pentru cei mai tipicari există și un ecran suplimentar care facilitează vederea foto. Pozele pot fi și editate.



flash flash flash

LinuxTag 2002

Într-un cadru cât se poate de oficial și cu scopul de a trata clasicele probleme de securitate, la LinuxTag s-a organizat un „Hacking Contest” de Linux, desigur. Participanții s-au luptat să „spargă” prin diferite metode mai multe sisteme de calcul pe care tocmai fuseseră proaspăt instalat Linux, sistem de operare recunoscut pentru nivelul de securitate cu mult superior comparativ cu rivalul Windows. Concursul s-a dovedit un succes atât pentru public, cât și pentru cei care lucrează în domeniul securității

Linux, care au mai învățat câte ceva tocmai de la cei mai tari hackeri.

Patch Kohan: Ahnrimen's Gift

Ajuns versiunea 1.3.5, patch-ul va reduce zona de pază a clădirilor clasice și va adăuga un plus de spor la producția de mana din templele upgrade-ate. De asemenea, eroii sunt îmbunătățiți (la inimă), iar Slaanri Champion și Warrior, Elite Bowman și Slaari Mystic sunt tweak-uți (la posterior). Patch-ul mai duce încă un plus, de data aceasta la

AI-ul general al jocului, și ca bonus suport pentru versiunea europeană.

Realms of Torment

Două companii românești, Quad Spotware și Maxem Software, și un american, Limitless Horizons Entertainment, au anunțat faptul că lucrează împreună pentru a crea un MMORPG, Realms of Torment. Scopul principal al jocului va fi menținerea în echilibru a unui sistem social în condițiile în care nu există absolut nici un fel de reguli.

**STAR
WARS**
EPISODE II

**NOKIA
3410**

Descoperă-ți
Forța

E devotat. Onorabil. Disciplinat. E un mentor. Tu ești? Vino să-l vezi pe Obi-Wan Kenobi în Războiul Stelelor Episodul II. La cinematograful.

Și fă-ți telefonul să intre în rol. Intră
pe www.nokia.ro.

Azolo veji citi despre Nokia 3410.

Cu el poți descărca jocuri și aplicații,
prin WAP,
direct pe mobil.



Magazine Nokia in România:

Bucuresti: B-dul Stefan cel Mare nr. 8.

sector 2, tel/fax: 01-212-24 00

logic B-dul independentei B1-5

tel: 032.222.930, fax: 032.222.643

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

www.nokia.ro

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

Femeia Fatale se întoarce

Lara Croft, creația virtuală care este cunoscută de 95 % dintre bărbații cu vârsta cuprinsă între 12 și 25 de ani, se va întoarce din nou pe calculatoarele noastre și pe PlayStation 2. Eidos Interactive și Core Design sunt distribuitorii, respectiv producătorii care au lansat sena de succes și care au obținut sute de milioane bune de dolari în urma ei. De fapt, brand-ul Lara Croft valorează undeva în jurul „modice” sume de 1 miliard de dolari. De la lansarea primului Tomb Raider în 1996, Eidos a vândut peste 28 de milioane de exemplare din serie. Vă dați seama că o asemenea comoră nu putea rămâne ascunsă prin harul cine știe căruia realizator de la Core. Iată că, în sarma acestui an, se pregătește lansarea lui Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness.

O pitelă de Lara?

Cam așa ceva ni se propune de către realizatori. O revitalizare a conceptului folosit în jocurile de până acum. Să vedem însă cum vor realiza acest lucru.

În primul rând povestea, deși pareă greu realizabil, este totuși originală. O serie de crime foarte



violente o aduc pe Lara în conflict cu un Alchimist din trecut și cu o alianță de oameni puternici despre care nu se cunosc prea multe. În centrul conflictului se află câteva picturi din secolului al XIV-lea pe care Alchimistul dorește cu disperare să le aibă. Lara primește un telefon de la fostul ei mentor, Von Croy,

care o cheamă în Paris pentru a-l ajuta în găsirea picturilor de mai sus, așa-numitele Obscura Paintings. Din păcate, Lara îl găsește pe acesta ucis într-un mod bestial. Mai mult, Lara este bănuită că ar fi ucigașul bătrânului. Urmărită de poliție, Lara va trece prin tot felul de aventuri, care de care mai greu de imaginat. Va pătrunde într-o lume ascunsă, plină de secrete și pericole, cu blesteme și răzbunări ce se întind de-a lungul secolelor. Este o lume în care alchimia practică în scopuri obscure este la putere.

Pentru a face față într-o astfel de lume, Lara va trebui să se bazeze pe corpul său athletic (hmmm) și nicidecum pe greutățile de la nivelul pieptului, pe amele pe care le are la dispoziție (un arsenal demn de trupele de comandă) pe ingeniozitatea de care nu duce lipsă, dar și pe o forță pe care o simte în interiorul ei, o putere care crește din demonii ei. Spre deosebire de celelalte jocuri, Lara va avea și un prieten. Este vorba despre Kurtis Trent, un aventurier în genul Larei feroce și timpul ca eroina noastră să-și găsească un tip bine, cu mișcări dure de la tragerile de fiare, cu un tic nervos căpătat în luptele din Golli, care se află și el în căutarea Alchimistului.



Noutăți

În primul rând, Kurtis nu este doar un tip de care ne vom ciocni în joc. El este un personaj cu care vom putea juca, la fel ca și cu Lara. Și acesta are mișcările lui, armele și loviturile pe care le știe mai bine.

Personajul Lara nu este unul static. Au fost introduse elemente de role-playing. Aceasta va evolua în funcție de modul în care vom juca. Vom primi puncte după rezolvarea puzzle-urilor și după explorarea anumitor zone pentru a ne îmbunătăși săritura, cunoștințele, puterea părții de sus a corpului (lucru care se va vedea cu siguranță și în dimensiuni). Pentru prima dată în serie, Lara



va putea discuta cu personajele pe care le întâlnește. Răspunsurile pe care le vom da în conversații vor influența desfășurarea jocului în continuare.

Din punct de vedere al realizării tehnice, jocul pare să promită foarte mult. Aici însă s-ar putea ca și plăcile

noastre video să fie supuse la sarcini prea mari pentru puterea lor. Engine-ul va fi unul nou, ultima realizare tehnologică care se vrea a rupe gura târgului. Lara va fi construită acum din 5.000 de poligoane, nu din 500 cât a avut în ultimul joc lansat - the Last Revelation. Vor exista efecte grafice spectaculoase: lumini, umbre, explozii, redarea condițiilor atmosferice diferite (un simplu exemplu: Lara Croft plimbându-se prin ploaie). Animațiile sunt mult mai bine gândite și mult mai fidele cu cele din realitate. Astfel, dacă înainte Lara avea la dispoziție aproximativ 25 de animații, de data aceasta ea va putea face 180 de mișcări diferite, foarte bine legate între ele. Va exista lupta corp la corp, mesul stealth, atacul pe la spate finalizat cu ruperea gâtului adversarului etc. Controlul se pare că nu va fi deloc dificil, interfața fiind una pretenoasă.

Din ceea ce v-am spus până acum, cred că de-abia așteptați să jucați Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness. Nu pot să vă mai spun decât un singur lucru: Rabdare!

■ Beboan



Jill De Jong

Jill De Jong este manechin și a fost aleasă să fie încarnarea Larei Croft. S-a născut la Hoogeveen, Olanda, în data de 17.02.1982. Are 64 de kg. Pădul natural este blond, dar pentru a deveni Lara Croft a trebuit să-l vopsească. După părerea mea i-ar sta bine și blondă, dar oricum nu prea contează. Consideră că rolul Larei i se potrivește perfect deoarece are același spirit aventuros.

P.S. Să vă spun drept, parcă tot Angelica e mai...



Nu ai impresia că te-ai apropiat prea mult?

| | |
|----------------|-----------------------------------------------|
| Titlu | Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness |
| Gen | Act/Adv |
| Producător | Core Design |
| Distribuitor | Eidos Interactive |
| Procesor | N/A |
| Memorie | N/A |
| Accelerare 3D | Da |
| Multiplayer | Nu |
| Data apariției | iarna 2002 |
| ON-LINE | www.tombraider.com |

Final Strike: The Cyber Menace

IMAGINI PE CO
LEVEL
IULIE 2002

Un nou proiect românesc

Motivați de o industrie românească de jocuri care a început început cu încredere să treacă de stadiul de hobby, din ce în ce mai mulți tineri români, talentați și cu idei, încep să își facă cunoscute proiectele lor.

Acum ceva timp am aflat de Defensive Games, niște tineri din Timișoara care s-au gândit că a venit momentul să arate lumii ce pot în materie de jocuri. Și-au început „activitatea” cu un proiect numit McDiavolous, un joc complex și extrem de interesant ce a fost din păcate amânat pentru un proiect mai sigur și anume Final Strike. Spre deosebire de alți dezvoltatori români, băieții de la Defensive Games nu au pornit pe lungul drum al realizării unui nou engine grafic ci au preferat să folosească unul deja disponibil și anume engine-ul celor de la Croteam, Serious Engine.

Mai multe detalii despre Final Strike dar și despre echipa de la Defensive Games puteți afla în interviul care urmează.

Mitza: Cine sunteți și cum s-a format echipa voastră?

Defensive Games: Suntem



un grup de studenți din Timișoara (Mihai „Meme” Titoiu, Mircea „zaWasp” Rila, Viț „vv33” Valentin, Adrian „noo” Parasica și Cristi Bumbul, dependenți de diavolul jocurilor, unii din noi au un trecut strălucit în diferite genuri de jocuri unde și-au impus calitățile de gameri. Ne-am adunat în timp, unii lucrăm împreună de ani de zile, alții au venit pe parcurs, alții au plecat. Acum suntem într-o formă finală de cinci oameni plus câțiva colaboratori. În funcție de necesități vom mai angaja personal.

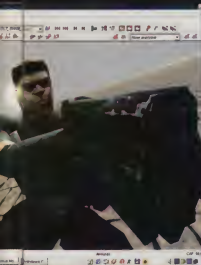
Nu vrem să facem concepte de jocuri 100% originale (imposibil), vrem mai bine să facem jocuri 100% distractive.



Me: Care este istoria jocului?
DG: Istoria, dacă vreți să-i spunem așa, începe în urmă cu câțiva ani la Constanța unde exista un tânăr pe nume Meme care s-a gândit să facă un concept de joc în care să adune el mai multe elemente din alte jocuri. Proiectul s-a conturat pe măsură ce se slăuia cu prietenii lui, alți gameri maniaci, și a ajuns într-o formă finală anul trecut pe la Cluj unde Meme era în primul

Final Strike va pune la dispoziție niște hărți dezvoltate atât în spații deschise...





situ an de facultate. Din cauza nenumăratelor restante a fost nevoit să se transfere la Timișoara unde a intrat în contact cu echipa Defensive Games. În acel moment se caută un concept artist pentru proiectul McDiavolous, un RTS 3D. În câteva luni echipa s-a hotărât să amâne acest prim proiect pentru a lucra la un nou joc: Final Strike.

Me Ce jocuri v-au influențat în dezvoltarea conceptului din spatele jocului Final Strike?



Echipa Final Strike: Game (de la stânga spre dreapta): Ryan Smith, Andrei "me" Pasărică, Ștefan "me" VII, Mihai "Pepi" Pătru, Andrei "me" VII.



DG: Sursele de inspirație sunt nenumărate și nu se limitează numai la jocuri. Atmosfera este asemănătoare multor filme cu tentă SF cunoscute de majoritatea cenzurilor: seria Alien, Matrix, Akira, Ghost in the Shell etc. În general cam tot ce aduce puțin a cyberpunk.

Noi am prins shooterile din faza lor... incipientă, ca să zic așa... Începând cu Wolf și Doom. Putem spune că am luat elemente de succes din cam toate jocurile ce au apărut pe piață în-cercând, bineînțeles, să aducem ceva nou. Și e destul de greu să aduci elemente complet noi la un gen care deja a ajuns la maturitate, eventual poți să le îmbunătățești pe cele existente.

Me Ce fel de joc este Final Strike?

DG: Final Strike se înscrie în categoria jocurilor de acțiune combinat în mod amonios cu genul RTS. Este un joc multiplayer care se bazează pe conceptul de "team play" - concept la care ne concentrăm toată munca.

Vrem ca jucătorii să simtă mai mult ca în alte jocuri (vezi Counter-Strike) că au nevoie de ajutorul coechipierilor pentru a câștiga partida. Iar cel care se vor amona în liniile inamice ca niște eroi vor avea destule surprize neplăcute din partea adversarilor.

Fizica jocului va fi foarte realistă (damage-ul gloanțelor, viteza de deplasare etc). Există două "rase" de jucători... Clonele și Cyborgii, împărțite în mai multe clase (soldați, piloți etc). Una dintre aceste clase reprezintă de fapt legătura cu RTS-urile. Jucătorii vor avea la

dispoziție numeroase arme, armii, upgrade-uri și vehicule (aeriene, terestre sau acvatice).

Me Ce fel de atmosferă va avea Final Strike, va exista un stil predominant?

DG: Acțiunea jocului Final Strike se desfășoară undeva în viitorul nu prea îndepărtat al omenirii. Dezvoltarea excesivă a științei va face ca oamenii să se bazeze pe maca roboților. Nu mai există clase de muncitori, constructori sau militari, oamenii concentrându-și eforturile spre domenii mai artistice și spre creație în general.

Asta nu înseamnă că lucrurile sunt chiar roz pe Pământ. Laboratoarele armatei fac noi descoperiri în domeniul clonării și modificării codului genetic uman. Lucrurile scapă de sub control și începe un sângeros război între mașini și clonele care luptă pentru supraviețuirea omenirii. Tu, ca jucător, te vei alătura uneia din cele două tabere.

Jocul se desfășoară într-un univers



▶ futuristic cu elemente apocaliptice: orașe distruse, stații spațiale, laboratoare de cercetare etc... Va fi o modificare radicală față de jocurile luminoase și largi din Serious Sam.

M: Jocul se va aștepta single-player sau pe multiplayer?

DG: Jocul este bazat pe partea de multiplayer, vrem să ajungem la un număr de 100 de jucători la hărțile mari. Pentru asta trebuie însă modificat codul de rețea al engine-ului, la care noi nu avem încă acces.

M: Descrieți un pic modul single-player din Final Strike.

DG: Single-player-ul va fi ca o partidă de multiplayer, cu aceleași niveluri, doar coechipierii și adversarii vor fi boți.

Partea de single-player se bazează pe misiuni asemănătoare celor din multiplayer. Fiecare hartă din joc va avea un scenariu și un obiectiv de îndeplinit pentru fiecare echipă. Partea de single-player te va purta mai bine pe firul epic al jocului. Acțiunea crește în intensitate pe măsură ce te vei apropia de finalul jocului unde vei lua parte la un război în adevăratul sens al cuvântului.

M: Ce ne puteți spune despre modul multiplayer?

DG: Una din noutățile cele mai importante în acest gen de jocuri este cu siguranță prezența strategului. Au mai fost încercări în acest sens și la alte jocuri. Ne gândim deocamdată la două clase de jucători: strateg și soldier. Pentru a câștiga partida, cele două clase depind una de alta. Comunicarea este foarte importantă: strategul are la dispo-

ziție un set de comenzi pe care le dă coechipierilor dar cea mai importantă este comunicarea vocală. Mai există și alte noutăți, mai ales la nivel de game-play, dar ne-ar lua prea mult timp descrierea lor.

Final Strike va mai conține alte câteva moduri secundare de joc. Un concept interesant este cel de „Hunt the mutant” dar echipele se împart în câte trei jucători la bordul unui hover-jeep. Unul este solenul, altul trage de la tunelii cu diferite arme: arbaleta, plase etc. iar al treilea este un lunetist. Scopul acestui mod de joc este vânarea de animale mutante răspândite prin păduri sau jungle. Echipa cu cel mai mare număr de animale prinse la sfârșitul unei runde câștigă.

Vrem să mai facem și un race mod. La bordul unui moto-hover (o motocicletă fără roți) jucătorul se va întrece într-o cursă mortală cu ceilalți concurenți. Pistele vor fi în orașele bombardate, pe străzi și prin conducte avariate. Jucătorul va avea la dispoziție diferite tipuri de arme pentru eliminarea adversarilor - cel mai rapid va câștiga.

M: În ce stadiu este jocul?

DG: Deocamdată suntem într-o fază de acomodare cu engine-ul de Serious Sam și cu editoarele acestuia. Pe parcurs am reușit să finalizăm un scurt demo pentru un eventual publisher. Documentul de game design este încă în fază de lucru, în acest moment am terminat de testat selecția echipelor, autobalansarea și alte detalii. Mai avem de făcut câteva finisaje, poate un nivel și câteva arme noi pentru a prezenta proiectul unui publisher.

M: Care sunt greutățile întâlnite în dezvoltarea unui astfel de MOD?

DG: Timpul este cel mai mare factor de stres și cu siguranță cel mai mare dușman în dezvoltarea unui joc. Mai există și alte mici probleme: lipsa unor fonduri serioase, lipsa de personal, facultatea, părinții, cafelele, figurile, femeile și lista poate continua.

Ce ne afectează cel mai mult este lipsa unui spațiu în care să putem lucra unul lângă altul. Este neproductiv să lucreze fiecare acasă, apoi să ne întâlnim și să vedem care sunt greseliile, să le corectăm, și tot așa... Apoi, ar fi cele legate de hardware, care la noi este mediocră, de-abia reușim să rulăm demo-ul...

Nu vrem să facem din Final Strike un MOD. MOD este doar acest demo... Sperăm să obținem licența pentru engine-ul de Serious Sam pentru a depăși acest stadiu.

M: Cum decurge o zi normală în cadrul echipei Defensive Team?

DG: Aceasta este o întrebare mai dificilă decât pare la prima vedere. Depinde de fiecare membru al echipei. În general ne întâlnim zilnic la sediinte unde discutăm problemele apărute peste noapte la nu mai știu ce detaliu scăpat neobservat sau o idee nouă cu care s-a trezit unul din noi dimineața și care vrea să dea peste cap tot conceptul jocului, despre blonda cu blugi strălăbiți care trece prin dreptul teraselor unde avem birourile etc.

În fața actuală lucrează fiecare acasă ce are de făcut, după care ne strângem la unul sau la altul pentru testare. Acest lucru poate dura mai mult de câteva zile. A fost o perioadă când am stat câteva



O echipă de nervoși



luni la Vali acasă (mulțumim părinților lui pentru înțelegere). Cu o eventuală sponsorizare am putea dispune de un spațiu în care să manifestăm liber activitățile creatoare.

M: De ce ai ales engine-ul de Serious Sam?

DG: La început căutam un engine pentru Mediavolous și am testat săptămâni la rând diferite engine-uri aflate pe Internet până am dat de Serious Engine. L-am contactat pe cel de la Croteam și le-am prezentat ideile noastre pentru un joc RTS bazat pe engine-ul lor de FPS. Răspunsul a venit mai repede decât ne așteptam (în câteva ore). Oamenii erau foarte impresionați de acest proiect și ne-au cerut un demo pentru a vedea ce modificări putem aduce engine-ului. Aceasta a fost prima perioadă de acomodare, mai ales în departamentul de programare al echipei. Trecerea de la o perspectivă 1st person la cea de strategie, hud-ul, selectarea unităților și alte inovații pe acest engine s-au dovedit a fi o provocare pe care echipa de programatori de la Defensive Games a acceptat-o. În momentul în care ne-am hotărât să ne apucăm de Final Strike aveam deja o imagine de ansamblu asupra codului de Serious Sam. Problemele mari au fost mai mult la nivel de editare. Acomodarea cu editoarele a adus multe nopți albe și zeci de ore de muncă și experimentare. Cine trece de această perioadă va fi plăcut surprins de posibilitățile pe care le oferă acest engine.

M: Ai adus ceva modificări engine-ului de Serious Sam? Dacă da, ce fel de modificări?



DG: Nu putem aduce modificări engine-ului pentru că nu avem sursele. Am modificat doar ce e disponibil în SDK (arme, caractere, item-uri, am dezvoltat sistemul de teamplay...).

M: Ce ne puteți spune despre Mediavolous, ce fel de joc este și dacă veți mai continua lucrul la el?

DG: Mediavolous este un RTS cu o atmosferă gen Warcraft și cu elemente de RPG. Există 3 rase: Nation of Tarus (humani), Daughters of Gall (amazoaie) și Forces of Diavolous (demoni). Story-ul este foarte complex, nu se știe până la sfârșit care este dezmădământul povestii. Este conceput sub forma unei povestiri relatate de Bon, un personaj foarte ciudat și misterios...

Lucrul la el este deocamdată oprit, dar ne vom ocupa din nou de el în momentul în care vom avea engine-ul complet de Serious Sam.

Dacă cei de la Defensive Games v-au trezit interesul, aruncați o privire și peste pagina lor de web (adresa o găsiți mai jos) și peste imaginile din Final Strike pe care o să le găsiți pe CD-ul revistei din această lună.

■ Mitica

Scenă dintr-o vîltoare bătăliei din Mediavolous



| | |
|-----------------------|--------------------------------|
| Titlu | Final Strike: The Cyber Menace |
| Gen | FPS |
| Producător | Defensive Games |
| Distribuitor | N/A |
| Procesor | N/A |
| Memorie | N/A |
| Accelerare 3D | Da |
| Multiplayer | Da |
| Data apariției | N/A |
| ON-LINE | defensivegames.com/finalstrike |

Asheron's Call 2

Lupta pentru neamănarea patriei

➤ Gata, lumea nu va mai fi niciodată la fel. Voi fi în stare să mătunți, voi putea trimite hoarde de nenorociți să nenorocască niste prăpădiți de nenorociți, la un singur cuvânt de al meu vulcanii vor fi gata să o rupă la fugă să lăsa cumpere jigări, oile se vor tunde singure, își vor vinde lăna pentru a-mi cumpăra mie blugi, dacă vreau pot să urc și canapeaua. Nu voi mai fi limitat la condiția mea de zeu atotputernic, nu voi mai fi nevoit să străbat distanțe imense doar prin puterea gândului, ambrozia va trebui să mai aștepte, muritorile care și-au făcut din mine o obișnuință vor trebui să treacă pe plastice. Și toate acestea pentru că voi putea din nou să mă bălăcesc prin noare, soarele îmi va arde din nou picioarele și îmi va decolora părul, sudoarea mi se va scurge până pe călcâie, iar pe o rază de 5 metri tot ce are nas, nu va mai avea.

Universul lui Asheron își va deschide din nou porțile pentru a ne permite să trăim aventura vieții noastre. Cu o poveste ce te îndeamnă la reconstrucția lumii, vei lua sabia la cingătoare, sacul cu merinde în spărie, mărșăl



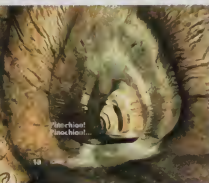
ce cară două găleți de pământ din spatele curții, nu de alta dar să îți aducă amante de casă, și vei lua drumul întortochat al onoarei, al aventurii și al morții.

Un pic de poveste

După ce un cataclism a distrus ceea ce tu cunoșteai sub numele de lume, s-au format trei regate cu trei tipuri de personaje: industrializații oameni, saurianii sălbatici Tumerok și monstruoșii Lugiani. După ce ai ales personajul, îți alegi profesia. Se pare că în materiile de profesii nu vom duce lipsă de opțiuni.

Cei ce fac jocul se laudă că va exista și înaintare în nivel deosebită față de ceea ce am avut până acum. Nu va mai fi nevoie să dai cu sabia non-stop, nu va

trebui să împarți fireball-uri în stânga și în dreapta, ci, dacă ești de fel pasnic, poți alege o profesie gen făuritor de arme. După ce o vreme te vei ruga de oameni pe stradă să îți cumpere amele și, în cele din urmă, vei deveni cel mai căutat vânzător din întregul univers „Asheron's Call”. Tot ce trebuie să faci este să te ții de treabă și să ai răbdare până când îți este recunoscută valoarea. Chestia asta mi se pare destul de deșteaptă. Sunt mulți user-i în jocurile on-line prin



care am trecut care făceau asta de plăcere, fără să existe o profesie specializată pe comerț sau weapon developing.

Dacă totuși vă axați pe călăreală, un lucru pe care majoritatea îl va face, veți avea niste surprize mari pe parcurs. Cu cât veți înainta mai mult în nivel, cu atât impactul pe care îl aveți asupra lumii va fi mai mare. Pe lângă faptul că bătăliile vor deveni mult mai complexe, se vor face chiar tactici și strategii de luptă în timp real, iar adversarii nu vor mai fi numai NPC-uri, ci și jucători ale celorlalte rase, iar personajul tău va beneficia de anumite puteri caracteristice singulare. Vei putea comanda cutremure de pământ, vei decide când, cum și unde să se declanșeze erupția unui vulcan, sau când un Gingis Han să debarce în orașul nou creat al vecinului de palier care a avut nesăbuinta de a nu se alia cu tine. Dacă ești fan al luptelor corp la corp, vei putea să ai parte de adevărate scene mortal combat-iene, cu posibilitatea de a-ți crea adevărate mișcări de aikido pentru a scăpa de dușman în stil Steven Seagal.

Vei avea puterea de a hotărî care dintre orașele dispărute în urma dezastrelor de care am vorbit la început – dezastru de care, fie vorba între noi, nici măcar cei ce fac jocul nu știu ce a fost, când a lovit sau ce rasă de alieni a hotărât că dacii sunt de fapt mai slabi decât romanii, și că vinul în cantități industriale este un bun purgativ – să se ridice din propria cenușă, să se dezvolte din nou și să crească în număr de locuitori peste fabuloasa sumă de 31trei).

Vrei nou? Ie nou!

O să avem parte și de un nou engine grafic numit Turbine Engine G2, care o să suporte umbre 3D în timp real, fulgere și peisaje organice foarte încărcate. O să putem trece prin lanuri



de grâu ce se unduie în bătaia vântului, grâu ce va rămâne culcat pe unde am călcat. Dacă sabia atacă la cingătoare și atinge numai cu vârful câteva spice, acestea vor reacționa. Peisajele vor fi rupte din realitate. Copacii vor avea frunze ce reacționează independent una de alta, în urma unei acțiuni de-a ta. Apa va reflecta lumina soarelui, peștii vor reflecta la rândul lor lumina filtrată de apă. Pietrele de pe marginea drumului se vor încinge de la lumina soarelui și vor crăpa noaptea când va fi foarte frig. Câte și mai multe, toate sunt promise, dar deocamdată nevăzute.

Disclaimer

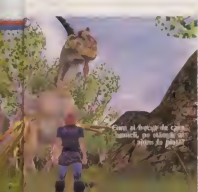
Normal că tot ce s-a spus este informație pre-release, așa că produsul finit poate avea sau nu aceste calități. Ar fi păcat ca toate acestea să nu apară în joc odată sesit pe piață. Nu de alta, dar așa de dezamăgit am fost acum câteva zile când am văzut filmul Scorpion King. Era prezentat atât de fain în reclamă și mai ales în videoclipul celor de la Incubus. Acolo, la un moment dat, Raham ală se transforma într-o grămadă mare de scorpioni. Eu, neimpresionat de film pe parcursul lui, am așteptat până la sfârșit ca, totuși, să apară măcar un scorpion.



Degeaba. Scorpionii erau doar în promo și în titlu. Eh... Se la viu! vieții! Continuând pe aceeași linie, parcă văd că săracul de Asheron nici măcar nu o să cheme 2 pe nimeni nicăieri.

■ Konio

| | |
|----------------|----------------------|
| Titlu | Asheron's Call 2 |
| Gen | MMORPG |
| Producător | Turbine Software |
| Distribuitoar | Microsoft |
| Procesor | N/A |
| Memorie | N/A |
| Accelerare 3D | N/A |
| Multiplayer | Da |
| Data apariției | Iarna 2002 |
| ON-LINE | www.asheroncall2.com |



Sim City 4



Lumea este la un pas de a se re-crea

➤ „A simula”, conform Dictionarului General al Limbii Române (de Vasile Breban, pentru cei reticenti), înseamnă „a face să pară adevărat ceva ceea ce nu este în realitate; a crea, în mod intențional, o impresie falsă; a se prefăce (bolnav, beat etc.), cu un anumit scop.” Dacă stăm bine să ne gândim, studioul de jocuri Maxis, sub îndrumarea atentă a unui om care are toate șansele ca, peste câteva sute de ani sau chiar mai puțin, să își câștige un loc în cărțile de istorie, anume Will Wright, a reușit cu fenomenul Sim City să facă. Desigur, cu limitările încă impuse de ritmul de dezvoltare al industriei hardware și software, seria Sim City și-a câștigat de-a lungul timpului un loc incontestabil în top-ten-ul celor mai bune jocuri. Apelând la ultima parte a definiției oficiale a verbului „a simula”, Wright și cu a sa echipă se pare că s-au prefăcut foarte bine bețiș sau bolnavi lăsând la doar un pas, cu această vitătoare a patra generație a seriei Sim City, re-crearea vieții în sine, la fel de reală sau poate mai mult ca asta pe care o ducem într-un fel sau altul cu totii.



Și totuși...

Să fim serioși! Doar bunica se mai sperie că o iau razna când stau ore în șir în fața mașinării acelea infernale care se cheamă calculator. Dacă o să ajungem vreodată să avem nevoie doar de PC și de ceva tevi care să ne vâre în sânge substanțele vitale, noi, până atunci, zic eu, mai este. Dar când aud de jocuri precum acest viitor Sim City 4, mă gândesc dacă nu cumva pentru unii oameni situația mai sus descrisă nu devine, deja, reală. Ultimul Sim lansat a fost „Hot Date”, care extrapola la maxim ideea de „blind date”. Cu jocul ăsta, să nu îmi spuneți mie că nu au existat nenorociri care, în imposibilitatea de a-și găsi o muiere reală, au apelat la una virtuală, pătrătoasă cum e ea în joc (în definitiv, ni-meni nu-i perfect). Să spunem, din fensire, că aici vor-

bim de seria „Sim City” și nu de „The Sims”, care, alți spune voi, sunt două chestii diferite. Dar uite că, cel puțin din câte s-a aflat până acum, Maxis încearcă oarecum să combine cele două idei. Ceea ce m-a frapat cel mai mult în anunțul jocului este faptul că acesta va oleri jucătorului posibilitatea de a intra în prelea unui Sim. Adică, dacă până acum îți se albea părul construind și punând la punct mii de detalii care să tacă viața cât mai confortabilă în virtualul oraș și ajungeai la un mo-



ment dat să înjuri de numa' prostii! Aia de locuitori virtuali care nu știu ce (mai exact unde) e bine, acum vei putea să trăiești efectiv în „astemuturile” pe care le-ai „aranjat” cu atâtă grijă. Mai exact, de la un zeu virtual care modelează terenul (o altă adăugire care va permite și crearea mediului natural) pe care apoi construiește, întreține, modernizează, înfrumusețează etc., jucătorul va putea „poseda” un Sim dintr-ăia ca funcicile, care se plimbă, mănâncă, dorm, mai lucrează dar mai și protestează, cu conștiința că acesta să fie de profesie primar, polițai sau pompier. De exemplu, dacă la Uzina 2 virtuală se iese o revoltă și lucrătorii fac o grevă, tu, zeul care, printre altele, a creat (la beție, desigur) și acea Uzină 2, va intra în pielea primarului, care se va duce la fața locului să vadă care-i treaba. Sau va intra în pielea unui polițist, ca să îi „convingă” pe protestanți că, de fapt, ei nu vor salarii mai mari. Sau va intra în pielea unui pompier care... trece și el p-acolo. Sau va rămâne în pielea lui, ca să... uite de-aiă.

Și încă...

Tot în aceeași idee de a „gusta” viața creată de jucător însuși, Sim City 4 va permite urmărirea unui Sim oarecare în traiul lui de zi cu zi. De data aceasta, Sim-ul nu va putea fi însă controlat ca o marionetă, ci va putea fi, de exemplu, doar concediat sau silit să se mute, dacă „forțurile superioare” consideră că așa trebuie. Noua opțiune nu numai că se va concretiza, după umila mea părere, într-un mini-joc în joc, ci va fi și foarte utilă, după nu chiar așa umilă părere a producătorilor, pentru a afla ce e bine și ce nu în orașul respectiv. A, că tot am zis „orașul”, acesta nu va mai fi o regiune independentă și de sine stătătoare. El va interacționa cu orașele/regiunile din



apropiere, atât din punct de vedere economic (schimb de resurse și produse, de exemplu), cât și din punct de vedere social (sună utopic, dar ceea ce vreau să spun este că un Sim se poate muta sau duce în vizită la rudele din alt oraș). Evident, această posibilitate se va putea dovedi o foarte bună sursă de venituri.

Și mai ce?

Ce va mai aduce nou această viitoare generație a orașelor simulate? Păi, cică de data aceasta dezastrele naturale vor fi mult mai reale, incontrollable și holice, așa cum sunt și în realitate, dar și în pozele alăturate. Dacă va avea loc un cutremur, s-ar putea să existe și o replică a acestuia. De asemenea, spre deosebire de toate simulatoarele economice pe care le-am văzut până acum, construcțiile nu vor mai apărea din neant, puse acolo de mâna cerească a jucătorului. La ele se va lucra, adică se vor strânge în locul cu pricina o sumă de Sim-și care vor începe să construiască (sau să demoleze, în cazul în care este nevoie). Mai mult, zonele rezidențiale, pe măsură ce se extind, își vor construi singure drumurile din interior. „Clădirile minune” vor determina și ele o anumită schimbă a dezvoltării generale în

împrejurimi. Jucătorul va beneficia și de rapoarte și sfaturi mult mai complexe și mai prompte, de feedback imediat în cazul unor dezastre pentru fiecare clădire. Și încă o chestie: producătorii spun că „mșcare” în Sim City 4 va fi, zi și noapte, first-person, frenetică, palpabilă și imprevizibilă.” Acuma, poate că e de vină mama, dar eu nu am prea înțeles ce vor să zică. Cert este că, așa, de noapte bună, mai spun că m-au făcut curioasă, curioasă, curioasă! Aștia de la EA și Maxis. Totuși, mă văd nevoită să fac o declarație rusinoasă: am jucat desul, dar niciodată nu m-am dat în vânt după Sim City. Dar de data asta, dacă producătorii nu și-au supraapreciat și supralăudat vitoarea operă (ca în multe alte cazuri), cred că situația se va schimba...

» **Lara**

| | |
|----------------|-----------------|
| Titlu | Sim City 4 |
| Gen | Sim |
| Producător | Maxis |
| Distribuitor | Electronic Arts |
| Procesor | N/A |
| Memorie | N/A |
| Accelerare 3D | Da |
| Multiplayer | N/A |
| Data apariției | 2003 |
| ON-LINE | N/A |



The Lord of the Rings

*Three Rings for the Elven-Kings under the sky,
Seven for the Dwarf-lands in the hills
Nine for the Mortal Men doomed to die,
One for the Dark Lord on his dark throne
In the Land of Mordor, where the Shadows lie.
One Ring to rule them all, One Ring to find them,
One Ring to bring them all and in the darkness bind them
In the Land of Mordor where the Shadows lie.*

J.R.R. Tolkien, 1933



Povestea trăiește cu de la sine putere. Povestea crește nălcătat, peste timp, peste suferință... Mai mult de jumătate de deceniu a stat ascunsă între coperti de carton, pe pagini înnoase la colțuri de mâini nerubidătoare să pătrundă mai departe în Adâncul Pământului. Povestea a fost ascunsă apoi în cinematografe, în televizoare, în ziare... Cei care nu șiau au aflat și cei mai mulți dintre ei au plecat, ca și primii, spre Mordor. În toamna lui 2002, Povestea va mai găsi încă un loc

de ascunzică: în console. Până atunci, este vorba de vizajul în adâncurile studiourilor de creație Redwood Shores și Stormfront, care lucrează pentru Electronic Arts. Atunci, sau mai bine spus, începând de atunci, vom putea pătrunde în Adâncul Pământului sub forma lui Frodo, Gandalf, Aragorn, Legolas și Gimli, într-un joc de acțiune care ne va propune să schimbăm Povestea din primele două părți ale cărții lui Tolkien: The Brotherhood of the Ring și The Twin Towers. Se pare că jocul se va lansa concomitent cu apariția în cinematografe a mult așteptatului „The Lord of the Rings: The Twin Towers”, pe la sfârșitul acestui an. Cele câteva screenshot-uri aruncate de EA publicului avid de noi aventuri pe acele tărâmuri dovedesc, după cum vedeți și voi, foarte multă acuratețe relativ la filmul „The Lord

of the Rings”. Versiile desktop, play-station și fi înveliți held-uri Nintendo Game Boy Advanced, dar nu au mai răsit înstrăduș pe acest mediu. Creația rară va apărea și în versiunea pentru PC, cum spun oamenii „no time”.

Va mai fi odată o nălcădată...

Vitorii Aragorn, Gimli, Frodo, Gandalf și Legolas și voi





FIFA World Cup 2002

De ce mingea e rotundă?





ciò che gli italiani sono abituati a vedere, con i loro colori, i loro nomi, i loro volti. E' un gioco che si può giocare in ogni momento, in ogni luogo, in ogni modo. E' un gioco che si può giocare in ogni momento, in ogni luogo, in ogni modo. E' un gioco che si può giocare in ogni momento, in ogni luogo, in ogni modo.

Il gioco è stato creato da un team di sviluppatori che ha voluto creare un gioco che fosse facile da giocare, che fosse divertente, che fosse realistico. Il gioco è stato creato da un team di sviluppatori che ha voluto creare un gioco che fosse facile da giocare, che fosse divertente, che fosse realistico. Il gioco è stato creato da un team di sviluppatori che ha voluto creare un gioco che fosse facile da giocare, che fosse divertente, che fosse realistico.

Il gioco è stato creato da un team di sviluppatori che ha voluto creare un gioco che fosse facile da giocare, che fosse divertente, che fosse realistico. Il gioco è stato creato da un team di sviluppatori che ha voluto creare un gioco che fosse facile da giocare, che fosse divertente, che fosse realistico. Il gioco è stato creato da un team di sviluppatori che ha voluto creare un gioco che fosse facile da giocare, che fosse divertente, che fosse realistico.

Il gioco è stato creato da un team di sviluppatori che ha voluto creare un gioco che fosse facile da giocare, che fosse divertente, che fosse realistico. Il gioco è stato creato da un team di sviluppatori che ha voluto creare un gioco che fosse facile da giocare, che fosse divertente, che fosse realistico.

Tri fend

Il gioco è stato creato da un team di sviluppatori che ha voluto creare un gioco che fosse facile da giocare, che fosse divertente, che fosse realistico. Il gioco è stato creato da un team di sviluppatori che ha voluto creare un gioco che fosse facile da giocare, che fosse divertente, che fosse realistico.

di Mario

| | |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Titolo | FIFA World Cup 2006 |
| Autore | EA GAMES |
| Genere | Sport |
| Plataforma | PlayStation 2, Xbox, PC |
| Prezzo | 49,90 € |
| Valutazione | 8,5/10 |
| Descrizione | Il gioco è stato creato da un team di sviluppatori che ha voluto creare un gioco che fosse facile da giocare, che fosse divertente, che fosse realistico. |
| Caratteristiche | Realismo, Grafica, Suono |
| Controlli | Joystick, Pulsanti |
| Modalità di gioco | Solo, Multiplayer |
| Contenuti | 16 squadre nazionali |
| Obiettivi | Vincere il campionato |

Nota: 8,5

Lume e la mela on la piep

Lume è un gioco per il tuo computer. Lume è un gioco per il tuo computer. Lume è un gioco per il tuo computer.

Lume è un gioco per il tuo computer. Lume è un gioco per il tuo computer. Lume è un gioco per il tuo computer.



CIA Operative Solo Misions

Trei poligone, un bitmap și CIA

Din multitudinea de jocuri care au ieșit pe piață, noi, adică LEVEL, am înțeles întotdeauna să le prezentăm pe cele mai promițătoare, sau mai cunoscute, sau mai anunțate și nu în ultimul rând, mai bune. Iată că există și o categorie de jocuri care nu este caracterizată de nici una dintre calitățile enumerate mai sus. Adică nu sunt promițătoare, nici cunoscute (bunde, nicidecum), nici anunțate (eventual la trei blocuri distanță de apartamentul

producătorului), nici bune (ar vrea ei) dar în schimb costă în jur de 19.99\$ fără TVA. Este vorba de jocurile pe bandă năvălită, ceva de genul filmelor cu un buget care tinde la 0, făcute într-un apartament și un pic în parc și multiplicare manuală de către vârstă care are recorder. Acu' să nu vă supărați, dar și posturile de televiziune transmit telenovele așa că noi de ce să nu scriem despre jocuri de o calitate mai mult decât indolentă!

Simulator CIA

Din acest grup de frumți, am ales un simulator de agent CIA, super antrenat și super meseriaș cu pielea groasă prin care nu trece glonțul nici mort. Așa că pe fondul unei lumi post-război rece, săracul popor american, pe lângă faptul că este crosat de soartă, mai și trebuie să suporte atacurile unor organizații teroriste nesimțite și fără disconșământ. Și așa a apărut CIA. Întâi aveau sediul într-un vagon din spatele unei case albe (cunoscută mai târziu sub numele de Casa Albă) unde antrenau oameni ca să devină gardieni publici (își spuneau „Cine la, Ave” S.R.L.), Altfel patronul, fiind femeie de serviciu în casa albă din față, l-a poartat la jesi' de-acolo căt de bună treabă făcăia cu trenu' și ce gardieni „doi” scot în lume. Impresionat, șefu' a făcut o comandă de doi, care, datorită soției, l-au salvat de un accident de umbrellă. Din nou impresionat de inteligența și atăsamentul lor, le-a făcut un upgrade la vagon și a atăsat-o pe lângă călăușul alb (se transformase între timp). Le-a schimbat numele în Agenția de Inteligență din Centru și le-a schimbat și profilul. După ce a izbucnit Războiul Rece, au reușit să se facă cunoscuți prin filme și seriale. Ei bine, tipul de față, Jack Noel, agent inteligent al celebrei agenții, trebuie să rezolve o grămadă de conflicte prin lume, de la cotiturile vecinului cu soția, până la asasinarea liderilor politici care au luat-o razna.

Aoleu!

Exact. Aoleu ce joc! După ce primești misiunea pe fondul unui briefing cu cașcane neclare și câț rota carului plus o imagine, repet, imagine din joc cu un titlu pătătoș, inexpresiv și prietenos de teoretic, te trezești pe acoperșul unei



clădiri. Acum, o voce prin radio îți spune ce să faci. Din păcate, războiul nemiscat. De ce? Pentru că unghiul este oribil, groaznic, înfricoșător iar personajele sunt făcute din două-trei poligoane și-un bîmp. Texturile zici că-s învelite, iar omul este o poză enormă cu lună plină și stea, de naipes profundă. OK, acum anulele – în schimb și observi un pistol care seamănă cu un deget umflat de ulei, un hibrid de MK-4 cu AK cu Styr, etc. și un sniper prin care vezi altceva când te uiți pe lunetă pentru că e complet desaturat. Acum se pare că hibridul, în mod real, e dotat ori cu trăsore ori cu glorie fosforescente, ori cu taze laser sau multi scurte decât subiri, pentru că se văd. În mod și mai ciudat, pistolul dotat cu amonitior este cea mai eficientă armă din joc. Practic, hibridul este inutil, iar sniperul îl folosești foarte rar, în special din plictiseală. Producătorii spun că depinde unde teagi. Așa este. Ești la două nivele de damage – unul la față unde se moare dintr-un foc, respectivul făcînd un stat demential pe spate (ca o lină de tablă) și restul, unde se moare din două focuri. Special, i-am tras unul benefic în talpa piciorului. A căpat din două gloanțe de parcă erau otrăvite. Civilii pe care nu ai voie să-i omori, pe lângă faptul că atunci când stau, ai impresia că te uiti la ei prin apă (se văd uneori de orice dansatoare din buric ar căpa de invidie), nu stau desigur să ridice mâinile și să se anunce în fața gloanteilor. Nu există decât trei moduri în tu rămiți cu impresia că umbli într-o lume de clone care se mai incurcă din când în când prin câte un colt de hantă.

AI

Într-un sorții face ca jocul de față să fie plin de CIA, adică inteligentă. E bine. Alul este cel mai jenant pe care l-am

văzut eu vreodată până acum. Teroriștii te văd, trag trei focuri după care se opresc și se uită al time. Și stau, stau, stau și mai trag trei gloanțe după care iară se opresc. La ce se gîndesc, numai ei știu. Unul dintre marii teroriști care trebuiau uciși, a fugit în cerc în jurul meu până m-am plictisit. A tras în mine numai când m-am mișcat. În concluzie, de data asta se aplică principiu – trag în tot ce mișcă. Dacă nu mișcă, ori e zid ori e mort. Am terminat jocul într-o oră, rezolvînd toate cele cinci sau șase misiuni. Nu am murit niciodată, pentru că este aproape imposibil. Ești sănătos tun și ai piele anti-glori. În concluzie, lui meriță locul în categoria jocurilor sub nota 10.

■ Lucko

CIA Operative

Cică FPS

ValuSoft Inc.

N/A

PII 300Mhz

32MB

minim BMB

www.valusoft.com

01/20

01/15

05/30

00/05

N/A

01/20

-02/10

Notă 6

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



Vineeee!!!

Cel mai așteptat joc al anului!



Din Iulie îl poți avea!

MONOSIT CONIMPEX

Prietenul tău de nădejde!

București, Splaiul Unirii nr. 4,
bl. B3, ec. 2, ap 10.
tel: 01-3302375, fax: 01-3306351
e-mail: monosit@dsnet.ro





Grand Theft Auto III

Ascundeți femele, copii și toți bătrânii simpatici!

Ah, tocmai citeam MOD-urile lui Locke și mă gândeam că el ar trebui să scrie review-ul ăsta. Sebastian al nostru are un umor aparte pe care nu am cum să îl copiez și s-ar fi potrivit de minune pentru jocul de față... Dar dacă stau să mă gândesc bine, poate că nu. Probabil că l-ar fi plăcut prea mult jocul... Și vreau să spun PREA mult! („Locke vrea să își castraze motanul și eu îi dau să scrie review-ul la GTA3”, în genul ăsta de PREA mult!). Mai bine îl scriu eu! Pe mine nu mă interesează motanul... Ce, m-ați vă-

zut scriind ceva de motani până acum! Notă către sine: STOP și de la capăt... și nu mă refer la filmul ăla românesc!

Sunt într-o dilemă în acest moment. Pe de o parte îmi vine să scriu despre GTA3 într-un mod cât se poate de sugubă, iar pe de altă parte îmi aduc aminte de un amic cu nume de papuc (Fila) de pe forumul LEVEL. Amicul ăsta, pe care l-am întâlnit la Fans Camp anul trecut și, pe onoarea mea, părea un băiat liniștit și de treabă, mi-a spus (după ce a citit review-ul de GTA3, varianta pe PS2) că

dacă și la review-ul la varianta pe PC a jocului o să mă protest, o să aibă grijă să vină cu tractorul până în Brașov, să intre cu el în redacție și să mă bată cu roata de rezervă... Cine zicea că jocurile nu-i împing la violență pe tinerii de azi! Ce o fi o fi...

Un flame-thrower la pachet, vă rog!

Având în vedere că am fost cum am fost cu review-ul precedent la GTA3 și i-am cam lăsat în ceată pe cei care habar n-aveau despre ce citeșc (sau ce... „Ăsta e LEVEL?! Ha?!? Credeam că citeșc Infrastructura Roș!”) vreau să mă revanșez față de voi.

Seria Grand Theft Auto a început în urmă cu ani buni când primul joc din serie (denumit simplu Grand Theft Auto, de parcă producătorii nu știu că e doar începutul unei lungi serii de succese) a lovit piața și pe gamerii aflați în trecere pe acolo. GTA se baza pe un concept simplu: jucătorului i se pune la dispoziție un oraș plin de vehicule de transport, un spectacul, mult tupeu și încă pe atâtea misiuni. Trebuia să duci la îndeplinire diverse afaceri murdare, de la furatul a cinci taxiuri de sub ochii holbați (în urma tratamentului cu Pumnod Extra) a taximetristilor aferenți până la escortarea șefului mafiei locale și apoi distrugerea adversarilor săi.

La puțin timp după lansarea jocului, producătorii au aruncat spre jucătorii deja aliați după GTA un add-on, Grand Theft Auto: London 1969 care pune la dispoziție în mijlocul Londrei anilor 60-70 (cu tot cu Mini-urile de rigoare și tunsorile afro).

Grand Theft Auto 2 a venit cu o grafică mult îmbunătățită și cu un gameplay care se distingea prin introducerea





„găștilor” în joc. Puteai astfel să alegi pentru cine să lupți, cui să îi speli ruiele murdare și dacă să fie în public sau nu.

Și uite așa, încetul cu încetul, ajungem și la Grand Theft Auto III. Jocul a fost lansat prima oară pe PlayStation 2 și a câștigat cam tot ce exista în materie de premii gen „cel mai bun joc al anului”. De ce? Nu citiți review-ul cu pricina pentru că, dacă ar fi să dăm crezare unora, nu o să înțelegi nimic din el.

Să ne concentrăm acum asupra versiunii pentru PC a lui Grand Theft Auto III. Prima și cea mai vizibilă diferență față de celelalte jocuri din serie este cu siguranță grafica complet 3D. Gata! Nu vei mai fi nevoit să vezi numai chelia personajului tău, de acum poți să îl admiri în întreaga sa splendoare (pentru cei interesați de așa ceva, desigur). Bine că producătorii nu s-au rezumat numai la un personaj complet 3D și s-au încumetat să realizeze unul dintre cele mai realiste și impresionante orase virtuale din câte am văzut până acum. Jocul te poartă prin cele 3 insule ale lui Liberty Island, un oraș nu prea liniștit din SUA. Și când zic oraș mă refer la tot ce implică acest cuvânt. De la răul și

ramul atât de drag românului până la zgărie-nori, magazine, parcuri, spitale, discoteci și aglomerația urbană atât de dragă americanului. Închipuți-vă că până și străzile sunt pline de mașini care stau la stop, nu trec decât pe verde și se țin de banda lor până în pânzele albe.

Ah, și nu am terminat! Ai un ciclu noapte-zi perfect funcțional, ploaie, dimineți cetoase și apusuri roșiatice... Hal! Și mai e! Să mă rezum doar la următorul exemplu: nu este deloc un lucru neobișnuit în GTA3 să te pierzi pe o faleză și să privești spre o zonă a orașului de care ești despărțit printr-un râu peste care trece un pod imens și să te uii în sus numai ca să observi un avion trecând printre nori și îndreptându-se spre aeroportul vizibil în depărtare.

Să ne fie clar, o senzație mai pregnantă de oraș aglomerat, plin de activitate și în același timp extrem de real ca în Grand Theft Auto III nu o să vedem prea curând în jocuri.

Vrei mașina MEA?

Liberty Island este împărțită în 3 insule mari și late: Portland, Staunton Is-

land și Shoreside Vale. Tu ești un criminal mărunt ce a reușit să dea lovitură în Liberty City. Numai că, înainte să îți dai seama că de acum înainte poți să trăiești liniștit pe o insulă tropicală, dai bună ziua glontelui expediat de fosta ta parteneră. Norocul tău că ai supraviețuit... și norocul tău că în timp ce erai transferat spre închisoarea din Portland, niste unii înarmați până în vârlul cagulelor îl eliberează pe șeful lor aflat, ce coincidentă!, în mașină cu tine. În cursul „operațiunii”, cagulații aruncă în aer podul ce lega insula de restul orașului așa că te găsești izolat și în haine de detinut pe un teritoriu pe care nu îl cunoști.

Ca să remediezi situația, accepți oferta unui alt detinut și începi să lucrezi pentru mafia locală. La început măruntisuri: ai grijă de fata șefului, ai „grijă” de individul respectiv, adu-mi mașina aia etc. În cele din urmă devii un lucru de preț pentru boss-ul local și ești trimis în misiuni mai dificile, care duc la declanșarea unui conflict între bandele locale de răufăcători, golani, criminali etc. (mă simt ca la emisiunea aia cu individul ăla de pe postul acela de televiziune). Și, încetul cu încetul, începi



să ai acces și la celelalte insule din oras și ajungi să fi contactat de persoane din ce în ce mai importante.

Ce e frumos în GTA3 este posibilitatea de a lucra pentru mai mulți șefi deodată. Poti să pari că îl slujești orbeste pe cămătarul Gică, dar în același timp tu îi sabotezi fabrica de șosete la ordinele mamicului său, Beni Bengosul. Ce nu este chiar imbecilul este faptul că nu contează ce alegi faci pentru că povestea jocului va urma același drum liniar.

Varietatea de misiuni disponibile în joc este uimitoare, dar și mai impresionant este faptul că fiecare dintre mașini are comportamentul său propriu pe drum. Unele vor fi mai greu de controlat, altele mai ușor, unele sunt mai grele, alta are probleme cu schimbătorul de viteză etc. Este probabil cea mai mare „colecție” de mașini și comportamente fizice diferite întâlnite într-un joc pe PC.

Precedentele jocuri din serie suferau de boala misiunilor repetitive. Ei bine, în GTA3 lucrurile se schimbă radical... Nu am să enumăr aici ce fel de misiuni vei avea de dus la bun sfârșit în joc pentru că sunt mult prea multe și prea diferite. Nu sunt însă deloc exagerate în scop și intră în limita a ceea ce îți închipui că i s-a cerut unui mafiot într-un oras mare și plin de penicole și intrigi. Mai trebuie să adaug aici că jocul nu se rezumă la misiunile care îți sunt date de diferiți capi ai mafiei locale. Există și misiuni secundare pe care trebuie să le descoperi singur precum și bonus-uri. Poti să furi o mașină de poliție și să urmărești criminali în numele legii, te poti sui într-o ambulanță sau o mașină de pompieri și să ajuti oamenii din Liberty City... sau poti să faci pe taximetristul. Toate aceste misiuni (atât cele principale cât și cele secundare) te ajută la creșterea volumului portofoliului care, la rândul lui, te ajută la creșterea încrederei în sine prin întregirea arsenalului tău cu arme din ce în ce mai puternice. Bani se mai pot obține și prin ascultarea unor cântări cât mai spectaculoase și mai periculoase cu mașina.

De ce dai mă, de ce dai?!

Trebuie să amintesc însă și de părțile mai puțin bune ale jocului. De exemplu, piteonii dau câteodată dovada unui sentiment de frustrare exprimat printr-o acțiune sinucigașă gen „să privim roțile camionului de dedesubt” sau reușesc să se dea cu capul de un perete apărut

în apropiere. Sau... dacă ar fi să ne luăm după Mike care a avut răbdarea să se plimbe prin Liberty City cu mașina, regulamentul, oprind la fiecare stop și urmând traficul ei bine, stopurile sunt puse aiurea (nu contează prea mult, oicum o să le ignori), dar ceilalți participanți la trafic au prostul obicei de a se urca unii pe alții (cu mașinile, desigur din motive necunoscute nouă... și asta nu e de bine).

Gradul tău de periculozitate este afișat pe ecran sub forma unor steluțe... save la număr. Cu cât faci mai mult rău comunității, cu atât mai multe steluțe se îngălbenesc de invidie. Și cu cât este mai periculos, cu atât mai multe forțe ale legii sunt trimise împotriva ta, de la simplul polițist cu pistolul Carpați din dotare până la ditamai tancul armatei americane.

Și, ca să revenim la subiectul propus, în să scot în evidență câteva bug-uri legate tocmai de acest grad de periculozitate al tău. Polițistii se comportă cel puțin ciudat... e adevărat că sar pe tine dacă începi să iei la bătaie tinerii intelectuali pe stradă, dar câteodată se întâmplă ca atunci când le îndoi jumătate de mașină să își vadă liniștii de drum... ce oameni dom'le, ce oameni!

Dai în mine?

Dai în fabrică și uzinei

Grand Theft Auto III este un joc extrem de violent. Punct. Dacă aveți prin preajmă copii sau alte persoane mai influențabile (bunicul, bunica, sora care e fană Andre și Drei/Animalci și etc.) vă recomand să le puneți cu spatele la monitor când jucați GTAIII. Și nu glumesc... asta numai dacă nu vrei ca în viitor copiii voștri să ia la bătaie clasicele bătrânele care vor să treacă strada și nu au cu cine.

Pe de altă parte, mie îmi place și asta este unul dintre motivele pentru care iubesc acest joc. Celălalt motiv este că toată această violență este dublată de un umor atât de bine dozat încât o să te surprinză zâmbind cu gura până la urechi de multe ori în GTAIII. Începând de la afișele publicitare de pe străzi, până la unele personaje și clipele publicitare de la radio, cei de la Rockstar dovedesc un simț al umorului rar întâlnit.

Că tot veni vorba de radion... În Grand Theft Auto III s-a rezolvat foarte, foarte simplu și ingenios problema sound-track-ului prin introducerea post-urilor de radio pe care le poti asculta în mașină. Ai la dispoziție o gamă largă de genuri muzicale, de la radio-un dedi-

cate rock-ului până la cele pline de talk-show-uri (extrem de haioase), iar dacă te vei plictisi de ele poti să asculți propriile tale mp3-uri.

Ca să vorbesc un pic și de diferența dintre varianta pe PC și cea pe PS2, în să precizez clar și tare că prefer varianta pe PC. De ce? Nu este vorba despre schimbările aduse în jocul propriu-zis (care sunt sublim de la lipsesc cu desăvârșire), ci de controlul personajului și al mașinii care este mult, mult mai ușor decât cel de pe PS2 (unde, de exemplu, nu puteai să întinzi liber cu arma ci trebuia să „scroll-ezi” printre inamicii aflați în raza vizuală). De asemenea, varianta pe PC are avantajul unei grafici superioare, numai că trebuie să și dispui de un calculator performant.

Domnu', domnu', v-a căzut faru'!

Minunea asta de față, și mă refer la Grand Theft Auto III și nu la minunea de revista LEVEL, este un joc pe care nu trebuie să îl ratati. Are grafică, acțiune, stil, umor și personalitate... GTA3 este unul dintre puținele jocuri de acest gen (un joc mare în care te-ai putea pierde cu ușurință), de care te poti bucura din primele 5 minute de joc, fără să fie nevoie să citești sute de pagini de documentație.

Din punctul meu de vedere, Grand Theft Auto III este și va rămâne un joc de referință... iar celor care vor să mă contrazică le recomand să joace mai întâi jocul.

■ Mitza

| | |
|---------------|---------------------------------------|
| Titlu | Grand Theft Auto III |
| Gen | Action |
| Producător | Rockstar Games |
| Distribuitoar | Take2 Interactive |
| Procesor | Pii 450 |
| Memorie RAM | 96 MB |
| Accelerare 3D | minim 16 MB |
| ON-LINE | rockstargames.com/ grandtheftauto3 |
| Grafică | 19/20 |
| Sunet | 14/15 |
| Gameplay | 29/30 |
| Feeling | 05/05 |
| Multiplayer | N/A |
| Storyline | 15/20 |
| Impresie | 10/10 |

Nota: 92



Cyber-shot

Calitatea imaginii digitale va fi întotdeauna remarcată

Cipul Sony Super HAD CDD reduce zonele de graniță dintre pixeli, permițând fiecărui senzor să capteze mai multă lumină. Rezultatul: fotografii de înaltă calitate fără distorsiunile asociate fotografiilor digitale. În plus, procesorul digital extins (DXP) de 14 biți realizează conversia semnalului analogic în semnal digital, fără pierderi. Împreună produc un contrast realist și redau culorile fidele, chiar și la dimensiuni mari. Cu o tehnologie de ultimă oră, într-un design stilat și compact, aparatul de fotografiat Cyber-shot este destinat a fi digital. Oricum l-ai privi.



Cyber-shot este livrat cu un Memory Stick de 16 MB. Sony și Memory Stick sunt mărci înregistrate ale Sony Corporation, Japonia.

www.sony.ro



go create
SONY

MORROWIND

The Elder Scrolls III: Morrowind

E mare, domnilor, e mare!!!

După aproape 6 ani de la lansarea ultimului RPG din universul The Elder Scrolls, Bethesda Software revine în atenția devoratorilor de jocuri de calitate prin cel de-al treilea capitol al unei serii

ce s-a impus prin libertatea de acțiune aproape totală pe care o oferă.

Dacă ați apucat să aruncați o privire asupra întregului review, probabil că ați fost surprinși de numărul mare de pagini acordat acestui joc. Este un lucru foarte normal, vă asigurăm, pentru că Morrowind este un joc atât de complex încât ne este imposibil să ne restrângem la mai puține pagini (și chiar și așa nu am reușit să acoperim toate componentele jocului). Mai mult, vă atenționăm de la bun început că acesta nu este un review obișnuit, în sensul în care nu veți vedea o idee care este dezvoltată de la începutul până la sfârșitul articolului (și care să ducă „greul” review-ului) pentru simplul fapt că în cazul de față avem nu una, nu două, ci un număr impresionant de idei. În schimb, am preferat o abordare pe module a jocului, de la gameplay până la grafică.

La începutul jocului te vei vedea aruncat de pe o navă de sclavi direct în

brațele (primitoare de altfel) ale oficialităților din Seyda Neen, primul oraș din Morrowind pe care o să îl cutreieni. Ca urmare a intrării tale în rândul „oamenilor” vei fi nevoit, prin metode mai mult decât subtile, să îți creezi un personaj cu care să ieși „în lume”. Procesul de creare a personajului este, în nememoria lui, unul dintre cele mai importante și mai complexe componente ale jocului. Nu de alta, dar de ceea ce vei alege în acele momente depinde tot cursul istoriei personale și locale.

Asadar, după ce ai navigat cu succes prin puzderia de opțiuni disponibile vei fi pregătit pentru a da piept cu fantastică lume a Morrowind-ului. Începând din acest moment de timp va depinde ceea ce vrei să faci... poți să te alături uneia dintre ghidele sau casele disponibile, să urmezi quest-ul principal sau să te aventurezi în lumea largă. Și toate acestea asortate cu sute, poate mii de misiuni și sub-misiuni, moștri, arme, magie etc.

Găzile
Imperiale sunt
iute la mână

Ruinele dwezene se remarcă prin
arhitectura excelentă

Ah, atât de înalt și rău...

Valoarea de întrebuințare

Inițial, nu ne-am dat seama dacă este vorba despre o simplă găselniță sau o adevărată revoluție. Pe măsură ce jucăm

însă, am ajuns cu plăcere la concluzia că a doua variantă este cea mai apropiată de adevăr. Este vorba despre cifrele care exprimă eficacitatea fiecărui element de armură.

Suntem obișnuiți de la alte RPG-uri ca eficacitatea unei armuri să fie dată de o valoare absolută sau de un interval de astfel de valori, care exprimă capacitatea unei armuri de a reduce din damage-ul produs de o lovitură. Ideea excelentă a creatorilor Morrowind a fost aceea de a renunța la valorile absolute și a recurge la valori de întrebuințare a unui element de armură.

Adică, spre exemplu, o cuirasă de oțel (ce intră în categoria armurilor grele) are un „armor rating” care crește pe măsură ce înveți să folosești armuri grele. Cum ar veni, în urma experienței căpătate prin luptă, crește skill-ul „heavy armor”. Odată cu acest skill, crește și ar-

mor rating-ul tuturor elementelor de armură grele. Acest mecanism este valabil, bineînțeles, și pentru armurile medii și ușoare. Acest mecanism al valorii de întrebuințare se

aplică însă, lucru foarte important, și la algoritmul de mărire a nivelului personajului. Practic, nivelul personajului nu mai crește prin valori absolute (ai făcut cutare acțiune, ți se dau 1000 de puncte de experiență), ci numai indirect, prin creșterea valorilor skill-urilor. Adică, nu contează că l-ai omorât pe monstrul din Loch Ness după o bălăie impresionantă, că nu ți se dau cadou puncte de experiență. În schimb, dacă în timpul bălăiei ți-au crescut skill-urile de long blade, de armură, de destruction s.a.m.d., aceste creșteri se acumulează și duc la un moment dat la mărirea de nivel.

Cum s-ar spune, pe măsură ce personajul capătă experiență reală, prin practicarea skill-urilor proprii, el devine mai ușor de folosit în scopul ducerii la capăt a misiunilor. Expresia acestei ușurine

este tocmai nivelul personajului, care provine tocmai din valoarea de întrebuințare a acestuia.

Părăsirea sistemelor directe de punctare a experienței personajului prin acordarea de sume în valoare absolută ni se pare una din cele mai deștepte idei aduse în RPG de Morrowind. Relativizarea lucrului cu cifrele a simplificat mult gestionarea diferentelor punctaje adunate de personaj, ceea ce poate deranja pe fanii RPG-ului gen Wizardry, obișnuiți cu satisfacțiile contabile oferite de câteva pagini pline de cifre. Morrowind însă, prin introducerea valorii de întrebuințare, a adus RPG-ul mai aproape de realitate. Ceea ce e de bine, sau poate că e de rău.

I, who am not as others...

Morrowind nu diferă de restul RPG-urilor de pe piață numai prin introducerea acestei valori de întrebuințare, ci și prin modul în care este concepută și privită lumea. The Elder Scrolls este un univers fantastic, ca mai toate RPG-urile... cu monștri, luptători și magi, dar oferă în același timp o perspectivă schimbată asupra clasicului decor tolkienesc.

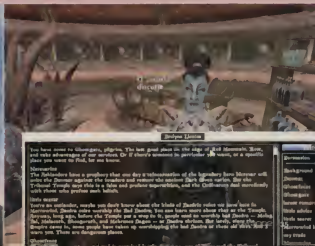
Cel mai simplu exemplu pe care vi-l



În jocurile de computer
(sau vânturile)



Tururile din Ald-Ruhn





➤ pot oien acum se referă exclusiv la orcii întâlniți în Morrowind. De obicei, în majoritatea covârșitoare a RPG-urilor, orcii sunt o rasă de animale războinice, murdare și ceva mai proaste decât restul. Și tot timpul joacă rolul de „băieți răi” în producțiile de acest gen. Ei bine, în Morrowind situația se schimbă. Orcii sunt tot o rasă de războinici ceva mai retardată, dar rolul negativ a fost preluat de naște forțe mult mai subtile și mai întunecate. Și ca să vă fac o imagine mai clară asupra situației, în ce alt joc ați mai întâlnit orci înarmați imperială ce stăpânește ținutul? În ce alt joc ați mai întâlnit orci tăcând pe amabilul polișt ruher într-un aglomerat oraș uman?

Asadar, nu vă gândiți la Morrowind ca la un RPG obișnuit (din orice punct de vedere) și uitați clasicul sistem de reguli și punctaje AD&D, pentru că aici nu se aplică legile obișnuite.

Și pentru că tot vorbeam mai sus despre modul în care jocul reușește (de bine, de rău) să evite căderea în capcana

numerelor și a paginilor nesfârșite de cifre și statistici, hai să abordăm un pic și altă componentă importantă a jocului și anume lupta.

Principala critică adusă după lansarea jocului se referea la sistemul de luptă intuitiv, care oferea mult prea puțin informație jucătorului. Aici, ca și în tot jocul, producători au decis pentru o soluție pe muchie de cuțit, unde linia de demarcație dintre ce înseamnă un joc prost și unul excelent este greu de perceput, punându-și speranțele în opinia subiectivă a fiecărui jucător în parte. Privind cu ochii unui începător în ale Morrowind-ului, prima impresie despre sistemul de luptă este una proastă. Adică, cum să știi eu cât mai trebuie să lovesc în respectivul inamic dacă nu are și el un health bar acolo, undeva. De unde să știi eu cât damage face cu adevărat sabia mea și cum trebuie să castez o vrajă pentru efectul scontat? Ei bine, pe măsură ce înaintezi în joc și câștigi experiență în luptă, vei realiza că poți aprecia

și singur puterea amelor și a inamicilor. Vei ști că după două lovituri de sabie și un fireball respectivul inamic va fi nimicit, vei ști cât de tare te poate lovi el și cum să te ferești. Producători au mizat pe faptul că, odată cu eliminarea oricărui indicator grafic în timpul luptei, jucătorul se va putea „afunda” mai ușor în atmosfera Morrowind-ului și, după părerea noastră, au reușit exact ceea ce și-au propus. Singurul bai este următorul: salutăm decizia luată de producători, dar nu înțelegem de ce s-au oprit undeva pe la mijloc. Adică, până și în Wizardry B (care nu este o capodoperă grafică) puteai să înturești stadiul în care se află inamicul după câte zgâneturi avea pe el, pe când în Morrowind, once inamic, fie el mort de 3 zile sau proaspăt trezit arăta la tel de curat, uscat și fără de griji.

Ești liber să...

Abordarea unui gameplay cât mai apropiat de (cruda) realitate se reflectă și





în sistemul de „răspătare” a eforturilor jucătorului. Vorbim aici în primul rând de puzderia de quest-uri cu ajutorul cărora vei înainta în nivel... dar nu așa cum te-ai aștepta. Spuneam mai sus că degeaba te bați cu muma murelor și ieși învingător, pentru că jocul nu o să îți ofere puncte de experiență pentru asta. Sistemul de răspătare este unul indirect. Să spunem că ești trimis într-o misiune într-un oraș îndepărtat. Pe drum vei întâlni diverși inamici și vei avea ocazia să îți folosești atribuțiile principale. Acum, în momentul în care ai terminat quest-ul vei observa că vei fi răspălit de cel care ți-a întrebuințat misiunea prin urări călduroase de bine și/sau o recompensă în bani sau obiecte. Nu tu puncte de experiență, nu tu nivel nou... Dar vei observa curând că, indirect, quest-ul respectiv te-a ajutat să salți două, trei niveluri toc-

mai datorită faptului că ai fost obligat, de-a lungul misiunii tale, să îți folosești unele dintre atribute. Este iarăși o abordare riscantă, deoarece majoritatea jucătorilor de acum nu sunt obișnuiți cu un astfel de sistem de recompensare. Pe de altă parte însă, dacă stai să te gândești bine, varianta propusă în Morrowind este mult, mult mai apropiată de realitate.

Că tot veni vorba de misiunile din Morrowind, cea mai importantă caracteristică a lor (cu excepția quest-ului principal, foarte complex) este că pot fi descrise ca simple, în concepție, dar multe! Majoritatea misiunilor se rezumă la „du-te ACOLO și rezolvă problema AIA”. Ideea salvatoare este că rezolvarea problemei se poate face în mai multe feluri, depinzând de personajul pe care ți l-ai creat și de atributele sale. De asemenea, misiunile realizează în cele din urmă un păienjenis de-a lungul Morrowind-ului, cu pornirea într-un punct fix A și rezolvarea într-un alt punct fix B. Diferența dintre alte RPG-uri (și aici mă

Dumnezii guvernului

Este interesant de deslușit mecanismul creării religiei populației Dummer-e, majoritare, din Morrowind. În versiunea oficială, a conducătorilor provinciei, înșirite, a fost un cult clasic al strămoșilor tribului tău, este și o întregă cosmogonie prezentată într-un text, cu omise spirite ce s-au cristalizat aproape ca zei. Aceștia și-au pierdut treptat puterile, sau au început să se îndepărteze de adoratorii lor, căpătând statutul specific unui deus otiosus. În acest moment, apare o figură mesianică, Nerevar, un rege mesierabil care-și salvează poporul într-un moment de grea încercare (zăbolul cu Dwemer-ii, adică Dwarfi-lă), dar moare imediat, se spune, din cauza rănilor. Acest moment de cumpănă devine clipa revelației, a inspirației și a iluminării pentru trei din apropiații lui Nerevar, ce trec prin procesul de îndumnezeire de care am vorbit puțin mai adineauri și devin Tribunalul, o triadă de zei cu atribuții reformatoare și ordonatoare ale Dummer-ilor. Este vorba însă de zei vili, „persoane fizice” ce au o prezență activă, deși oarecum ascunsă ochilor proștii, manifestându-se prin conducerea cultului propriu și prin anumite acțiuni necesare reînnoșării puterilor lor de zei, ale căror surse sunt profane, hohol!... am zis deja prea mult... țac, să nu mă înjurati că vă dezvăluil până din joc...

gândesc în primul rând la Wizardry B) și Morrowind este faptul că, în timp ce încerci să rezolvi o misiune, este foarte





posibil să fii furat de peisaj și să te trezești în curând implicat în alte 3-4 quest-uri.

Și aici intervine libertatea de mișcare și de acțiune dusă la extrem în Morrowind. Practic, nimic nu te împiedică să îți crești personajul în munți până la un nivel foarte avansat fără ca măcar să intri într-un oras sau să te apuci de quest-ul principal. Libertatea de acțiune oferită jucătorului este însă o sabie cu două tălăsiuri... pe de o parte ai posibilitatea să faci orice vrei tu și să apuci orice drum îți iese în cale, DAR pe de altă parte tocmai această libertate s-ar putea să îți inhibe pe unii. Faptul că poți să te abateți de la drum și să intri în prima ruină pe care o vezi la orizont te va pune în cele din urmă pe gânduri... „dacă va trebui să mă întorc aici mai târziu pentru un quest”, și încetul cu încetul te vei simți din ce în ce mai îndreptățit să te întorci din drum. Și trebuie să amintesc aici de faptul că jurnalul (prost gândit, de altfel) ajută foarte mult la creșterea acestei inhibiții. Pentru că s-ar putea ca la un moment dat, când hălăduiești liber printr-o ruină uitată de lume să îți apară un „jurnal update” după ce ai „rezolvat” un inamic sau doi. Ceea ce înseamnă că tocmai ai făcut CEVA dintr-un quest încă

nedescoperit. Și rămâne la latitudinea ta dacă vei încerca o salvare mai veche sau vei continua jocul. Depinde numai și numai de tine, în cele din urmă, și tocmai în asta stă frumusețea jocului.

Țărânuț E pe câmp (sau de ce doar 44-45 de grade?)

Cu siguranță că un asemenea subtitlu v-a băgat în ceață. Perfect! Este exact ceea ce doream. Starea de buimăceală urmată de o oprire aproape totală a proceselor fizice în favoarea scărpănatului în cap cu gândul la „ce au vrut ăștia să zică, mă?” nu vă este proprie numai vouă. Una dintre bolile cele mai grave de care dau dovadă locuitorii (fie ei NPC-uri sau animale pasnice) Morrowind-ului este tocmai această pierdere a într-o timpă contemplare a peisajului și dedicarea (aproape) a întregului timp disponibil acestui hobby plictisitor. Ei bine, dragii mei, aceia dintre voi care au luat jocul de o ureche, au arătat cu mândrie în direcția Gothic-ului și apoi l-au trântit pe jos (jocul... Morrowind... nu urechea... sau altceva) au avut mare dreptate. Dacă ar fi să comparăm Morrowind-ul cu Gothic-ul numai din punctul de vedere al haosului social din joc, cel din urmă ar ieși câștigător prin K.O.

Înainte ca jocul să fie lansat, una dintre temele de discuție cele mai fierbinți de pe forumul oficial al jocului se referea tocmai la Gothic și la modul său de abordare a vieții sociale. Dacă ați jucat Gothic (sau Outcast), ați observat excelenta „punere în scenă” a agitației specifice oricărei comunități. Oamenii se sculau de dimineață, se spălau pe față, își pregăteau de mâncare, își ascuteau armele, dormeau, discutau, scuipau semințe etc. Și asta datorită unui

număr infernal de mare de script-uri pe care producătorii au avut răbdarea să le introducă în joc. Ei bine, pe ionurul mai sus amintit s-a anunțat pentru prima oară că Morrowind NU o să fie așa, producătorii preferând doar să schițeze viața socială a NPC-urilor în favoarea unor reacții mai complexe și mai umane ce vor apărea doar când jucătorul intră în contact cu respectivul NPC. Desigur, am fost asigurați că „Nici o grijă, așa e mai bine!”... să fim serioși! Țărânuț E pe câmp, dar atât! Nu se uită după găze, nu ară pământul, nu ude flonile... stă impasibil și își așteaptă mândra.

Dacă mai jineți bine mințile, unele dintre cele mai des folosite sloganuri propagandistice ale producătorilor de plăci grafice de la începutul nebuniei 3D accentuau rolul pe care o să îl aibă respectivele plăci în avansul jocurilor. Cum? Prin preluarea calculelor ce țineau de grafică de pe umerii procesorului TOC/MAI pentru a lăsa mai mult loc pentru programarea AI-ului. Ei bine, praf în ochi până acum! Și Morrowind este un exemplu numai bun... Jocul folosește din greu placa video, lăsând rețea procesorului: Marius a demonstrat că procesorul său rămâne la 44-45 de grade când rulează Morrowind, asta în contextul în care dacă procesorul respectiv (overclockat în prealabil) este folosit la 80% se încălzește până la 48-49 grade... ceea ce dovedește un lucru care oricum se observă cu ochiul liber în joc, și anume: că AI-ul și mai ales pathfinding-ul din Morrowind sunt niște concepte sublimine, care nu că lipsesc cu desăvârșire, dar rămân în stadiul de concept.

Venind însă în ajutorul jocului, ținem să menționăm că, deși este o bilă neagră pentru Morrowind, această lipsă nu deranjează chiar atât mult, fiind doar





o mică, mică parte din ceea ce se întâmplă pe ecran. Este însă o reacție normală, critica de mai sus, pentru că atunci când un joc dă dovadă de atâtea calități ca Morrowind, este greu să nu te enervezi pe orice componentă care nu se ridică peste un nivel mediu de calitate.

Și, e adevărat!, să critici este mult mai ușor decât să scoți în evidență părțile bune ale unui joc. Pentru că ne-au trebuit atâtea rânduri pentru a trage de ureche pe producătorii de la Bethesda și o să ne rezumăm la mult mai puțin când vine vorba de laude. Pentru că, trecând peste anemiza exterioră a NPC-urilor, modul în care interacționezi cu personajele este foarte bine pus la punct. Fiecare NPC va avea o anumită atitudine față de tine, pornind de la dispreț până la admirație nedismulată, iar acest lucru ține de atât de multe variabile (de la „faimă” ta în ținut până la felul în care ești îmbrăcat) încât este foarte greu să îl controlezi în totalitate (cam ca în viața reală). Iar modul în care reușești să te strecoari sub suiețul omului (al NPC-ului, ca să înălțăm orice confuzie) te va ajuta la obținerea unor prețuri mai bune, la aflarea mai multor secrete sau chiar la rezolvarea mai rapidă a unor quest-uri. Și că tot veni vorba despre schimbarea de atitudine a personajelor din joc față de tine vrem să vă facem atenție la modul în care se schimbă replicile vorbite (cele pe care le auzi în trecut de la NPC-uri) în timp ce avansezi în nivel, faimă și putere.

Cu cărțile pe genunchi

Se pare că sunt destule puncte de atracție în joc, capabile să-ți distragă atenția de la adevărata sa coloană vertebrală: textul. De aceea am observat că

unii nu îi dau mare atenție. Alergătura prin grafică și puzdenia de misiuni nu m-au „jurat” însă și pe mine atât de mult, încât să nu sesizez că elementul care aduce ceea ce lipsa farmecului, logicii și „sfericității” Morrowind ca joc este tocmai textul. Și nu acela care constituie materia dialogurilor dintre personaje, ci textul conținut în cărțile și documentele ce pot fi găsite în Morrowind. Izbeste, în primul rând, atenția acordată conturării vieții și conceptelor religioase în Morrowind. De la documente apocrife și canonice, la scripturi și comentarii teologice, vedem cum se construiește structura unei religii.

Ei bine, perfect oglindită documentar, în Morrowind se țese o întreagă urzeală de ierarhii și instituții religioase, precum și de „Faptele și viețile sfinților”, cu puternic iz de patristică creștină și de dogmă religioasă reconstruită până la cel mai mic amănunt. Mai mult, există chiar texte ce fac dovada încercărilor mai mult sau mai puțin reușite ale teologilor de a asimila în religia Dunmer-ă actuală a elementelor de cult antenore, prin crearea unei continuități, chiar a unei relații directe, de subordonare a vechilor zeități față de cele noi, iar vechile dăhuri ale strămoșilor ce nu au dovedit o asemenea supunere au devenit un fel de Satani, The House of Troubles, ce încearcă tăria credinței Dunmer-ilor prin tot soiul de ispite.

Interesant este faptul că, în Morrowind, aceste încercări de potrivire „cu mâna” a unei religii noi pe un fundament de credințe și idei ancestrale generează în joc, după cum o mărturisesc textele, o întreagă agitație teologică, cu diverse curente, cu argumente și acțiuni ce depășesc uneori spațiul polemic, intrând în cel al acțiunii fizice, pe căi

Nimic nu este ceea ce pare

Merită exemplificat felul în care o misiune în Morrowind se dovedește mai complexă și mai subtilă decât ai crede la prima vedere. Uimblă vestea printr-un oras că șeful militar imperial aflat în forul din apropiere dorește neapărat să elipsească corupția în rândul magistraților locali. Îți spui că asta e bine, că este corect și cinstit să dai cu toporul în corupție, chiar dacă vei descoperi că va fi necesar un multiplu asalt în acest scop. Mai târziu în joc, citești un document provenit de la o mișcare progresistă din Imperiu, în care află că legiunile imperiale aflase în Morrowind nu fac decât să consume banul public, Morrowind-ul fiind o provincie nelimenarsată economic, ocupată inutil. Ba, mai mult, din cauza relativei lor inactivități datorată lipsei unor pericole reale, șefii acestor legiuni tind să-și ocupe timpul ucidând de îndatorile militare și implicându-se în activitățile mafioare locale, încercând să adune cât mai multă avere și putere, pe baza cărora să poată amenința însuși Imperiul (întocmai precum în Imperiul Roman, nu?). Citind aceste rânduri, parcă a început să-mi pară rău de cel pe care îl ucidesem, făcând probabil jocul unor interese locale de putere și bani... Masamă, și ce mă mai aburea cu toate șefii legiunilor din forul cu pricina!

politice, sociale și chiar militare. Întocmai precum în istoria Omenirii...

Doaaa, ooooo!

Interesant este că magia și religia coexistă, ba chiar preoții Tribunsulului sunt deseori magicieni. Documentele o arată – acest lucru se datorează rădăcinilor comune ale celor două feluri de viață și activitate spirituală, ce se potențează deseori reciproc. Bineînțele, apar și fracturi, aprig oglindite în textele de exegeză teologică prezente în joc.

Ni se pare deosebit de interesantă asemănarea cu situația creștinismului și magiei în Evul Mediu și Renastere. Trăgându-și sevela din filosofie Antichității, gândirea creștină și magia au coexistat oarecum pasnic până la un punct, marcat de apariția Reformei și finalul Renașterii, dincolo de care au început persecuțiile din partea anumitor forțe cu



↳ **taiată religioasă.** De fapt, chiar și în Morrowind pare să existe un început de incompatibilitate între cele două exponenți ale activității spirituale, marcat de intoleranța față de practica necromanției, arătată de preoții. Cine știe, dacă jocul ar mai continua vreo 200 de ani, poate că de aici s-ar pune bazele unei vânători de vrăjitoare și a unei decideri a științelor oculte și a ideii de magie.

Ce este că toate textele și documentele ce pot fi găsite de jucător în Morrowind arată un lucru demn de toată lauda: creatorii acestui joc sunt experți în istoria spirituală a Evului Mediu și Renașterii, bașca istoria credințelor și ideilor religioase în general. Întregul edificiu religios și ocult al Morrowind este construit pe baza mecanismelor și structurilor ce au funcționat aievea în vremurile tocmai pomenite. Ba chiar mai mult, producătorii Morrowind sunt capabili și de tinejuri, imitând în unele texte stilul scolastic al comentariului și polemicii religioase, dar și maniera criptică și echivocă de exprimare a maeștrilor magicieni. Apoi, textele religioase sunt de o grămadă de feluri, fiecare cu tehnica specifică de scriere, de la predici și cântate, la versuri populare, profetii și revelații obținute în stări de extaz mistic cauzate de folosirea substanțelor halucinogene. Dăm nota 10 cu felicitări genilor care au fost în stare să reconstruiască un Ev Mediu și o Renaștere alternative, perfect credibile, conștate prin superbe îmbinări de idei și concepții, extraordinar articulate prin texte într-o religie și câteva științe oculte, toate virtuale. Accentuăm, însă: asemănarea este una de formă, de mecanism, de manieră, și nu una de fond moral. O bună

școală a tehnicilor de manipulare, acest Morrowind, pentru cei capabili să vadă... Începem să credem că orice RPG care se respectă va oferi de acum încolo și un Religion and Beliefs Construction Kit, nu doar un kit de făcut MOD-uri. Ne întrebăm, pe când vom avea discuții de genul: „Cu ce engine mistic este făcut jocul XxxxX VII?”.

O vietate numită text

Chicim întrebarea care se naște firesc pe buzele voastre: „Dar ce legătură are acest monumental edificiu de text, document și idee cu jocul în sine? Se manifestă palpabil și hotărâtor textul în joc, sau este doar un element decorativ?”.

Surprinzător, esența felului prin care textul acționează palpabil în joc o constituie tocmai... negarea textului, bazată pe contradicția, opoziția dintre diversele documente. Astfel, majoritatea misiunilor ce alcătuiesc quest-ul principal al jocului, Questa în sine, își au originea și motivată în părțile cusute cu ață albă în scrierile oficiale ale religiei Dunmerilor. La fiecare astfel de document există o altă variantă care vrea să expună lucrurile așa cum s-au întâmplat ele de fapt, în timpurile vechi – demistificări pe care timpul și frustrarea le-au transformat în mitologie alternativă a triburilor nomade, Ashlanders, marginalizate de puternicele Case nobiliare, conducătoare ale triburilor sedentare de Dunmeri. Heh, și nu pot să vă spun despre documentele secrete ale închiștii din Morrowind...

Până la urmă, la orice document sau informație aflată în Morrowind pare să existe un document sau informație alternativă, uneori contradictorie, ce de-

termină jucătorul să ia o anumită decizie, sporind complexitatea acțiunilor ce pot fi executate în joc. Nimic nu este ce pare a fi la prima vedere, ce este bun s-ar putea să fie rău și viceversa, iar asta tinde să devină o caracteristică de bază în Morrowind. Din această dialectică în text se naște observarea legăturilor dintre religie și politică, social, economic. Aceste legături pun de fapt personajele în mișcare și fac ca jocul să fie credibil și dinamic.

Esențial rămâne felul în care jocul, prin text și document, te ajută să înțelegi cum se edifică la modul profesionist o religie, în scopuri politice, economice, sociale etc. Această înțelegere îți poate determina acțiunile, iar textul va călăia viața chiar prin tine.

Trași de ochi și de urechi!

Impresia cea mai pregnantă despre grafica din Morrowind poate fi rezumată foarte simplu: este foarte ușor cu Morrowind să obții, prin simpla comandă Print Screen, un tablou fantasy ce pare pictat de un maestru al genului. Sunt foarte multe locuri în Morrowind în care aproape că fiecare firmă poate fi folosit ca desktop background, spre încântarea ochilor iubitorului de frumos și de fantastic.

Pe lângă fantasticele locații prin care te va plimba Morrowind-ul, vei observa și o atenție extremă (și inspirată) acordată arhitecturii din joc. Practic, fiecare nație, trib sau casă nobiliară din Morrowind este definită și prin arhitectura exterioară (orasele) și interioară (interioarele clădirilor), arhitectură ce diferă de la ținut la ținut, de la religie la religie s.a.m.d.

Mai e de menționat aici ciclul zi/noapte, diversele condiții meteorologice, texturile geniale și restul de eye-candy (citerit din engleza de superbul engine grafic NetImmerse) care va pune în genunchi



până și un GeForce4. Singura problemă a graficii sunt cerințele de sistem extrem de ridicate (gândiți-vă la Ultima IX) care fac dificil accesul jucătorilor cu sisteme medii la minunea numită Morrowind.

Pe partea de sunet a Morrowind-ului, atrage în primul rând atenția muzică. Superbă, amplă și generoasă, coloana muzicală a jocului îți inspiră înalte avânturi și tumultuoase elanuri RPG-stice. Păcat doar că este prea puțin, numai vreo 3-4 piese ce se repetă continuu, dar care sunt atât de frumoase încât nu ajung să te plictisească, nici după zile în șir de joc – o calitate rară a coloanelor sonore.

În rest, sunetul jocului este foarte bun, cu un excelent suport pentru poziționarea tridimensională a surselor de sunet. De aceea, aflat în mijlocul naturii, ai o acută senzație de realism când auzi doi-trei bull netch-i hărjoniindu-se pe cer în stânga, în dreapta un cliff racer tipă de nu mai poate, o turmă de guar-i rupe iarbă foarte zgometos în timp ce paste pe imas, iar răul susură în spatele tău foarte convingător. O singură problemă există, iar aceasta este recunoscută de producător în readme-ul ce însoțește versiunea actuală de Morrowind. Sunt probleme mari, mai de tot, cu plăcile de sunet dotate cu procesoare Crystal și ESS. Acestea afectează direct frame rate-ul și pot duce chiar la blocarea jocului, asta fără a mai vorbi de erorile flagrante de poziționare tridimensională a sunetelor. Cu un Phillips din seria PSC sau cu un Live! nu am avut, însă, nici un fel de probleme. Păcat că Morrowind nu oferă suport EAX, mare păcat.

MODIFICĂRI

The Elder Scrolls III: Morrowind este un joc imens, îngâmfat și de doar două CD-uri. Surpriza vine însă atunci când realizezi că cel de-al doilea CD este ocupat exclusiv de editorul jocului, TES Construction Set, care este același program pe care l-au folosit producătorii Morrowind-ului în dezvoltarea jocului. Practic, cu editorul acesta poți modifica absolut totul în Morrowind. Nu o să intrăm în detalii pentru că un tutorial pentru acest editor ar ocupa ceva mai mult de două reviste LEVEL pusă cap la cap. Ceea ce este însă important de reținut este că editorul permite modificări relativ minore (pentru începători) cât și modificări majore (pentru avansați), ca de exemplu adăugarea

unui nou ținut, a unor noi rase etc. Modificările respective sunt folosite ca plug-in-uri în joc. Ai văzut un plug-in care modifică puterea unei vrăjii? Nimic mai simplu! Înainte de a rula jocul selectezi plug-in-ul respectiv pentru a fi „încărcat” în joc și gata.

Ceea ce face ca un joc să aibă cu adevărat succes este longevitatea sa, iar ceea ce au aflat dezvoltorii în ultimul timp este că poți prelungi artificial ciclul de viață al unui joc prin oferirea unor „unelte” pentru crearea de MOD-uri (luați-vă numai la Half-Life). Singurul impediment este tocmai suportul din partea jucătorilor, dar, din câte am văzut până acum, baza de fani ai Morrowind-ului ce s-au apucat de plug-in-uri este deja imensă. Foarte liniștor este că aproape orice bug de gameplay întâlnit în joc poate fi reparat cu ajutorul editorului. Aminteam în articol de lipsa de activitate a NPC-urilor, e bine, deja este în lucru un MOD care să modifice comportamentul personajelor din joc. Lista de posibilități poate continua la nesfârșit, de la plug-in-uri create pentru a rezolva bug-uri din joc până la modificări totale, noi quest-uri sau chiar remake-uri ale unor jocuri mai vechi folosind engine-ul din Morrowind (până acum am aflat doar de două astfel de proiecte ce se ocupă de remake-ul unor jocuri ca Ultima I și Fallout).

Asadar, din acest punct de vedere, numai de bine. Așteptăm să vedem ce plug-in-uri o să iasă pe piață în viitorul apropiat.

De ce?

La capătul acestui review oarecum mare, ne întrebăm ușor obosiți dacă am pedalat mai mult pe aspectele negative ale jocului sau pe cele pozitive. De ce, având în vedere că jocul este considerat de noi o capodoperă a genului, în cele din urmă? Ei bine, am mai spus asta undeva în articol, este mai ușor să critici decât să lauzi și am decis că elementele pozitive ale jocului oricum le veți descoperi cu plăcere singuri. Mai mult decât atât, ceea ce caracterizează jocul este ambivalența – mare parte a componentelor sale pot fi luate ca un minus sau ca un plus, după cum vrei să privești jocul. Dacă am scos în evidență unele părți proaste este tocmai pentru că voi să fiți nevoiți să le luați în considerare și pe cele bune.

Concluzionând, Morrowind este

Puțină literatură

Pe lângă textele de sorginte religioasă, am descoperit în Morrowind și nuvele și povestiri literare! Unele sunt foarte lungi (cred că la una am citit aproape o oră) și în general interesante, deși pară prea îndrăgite în tiparul povestirilor cu final neașteptat. Pe de altă parte, am gustat cu plăcere o scriere în stil horror foarte apropiată de maniera lui H.P. Lovecraft de a aborda genul. Oricum, nu am stat ocazia de a lectura nici una din aceste istorisiri, ce aduc un plus de atmosferă jocului și îmbogățesc experiența cititorului. Și asta chiar la propriu, pentru că skill-unite pot crește și în urma lecturilor, adăugându-se câte un punct la acestea în momentul deschiderii cărții cu pricina. Skill-ul înzbunătățit este ales în funcție de specificul scrierii și al învățării pe care o deprinzi din aceasta.

unul dintre putinele jocuri de care TREBUIE să te lași cucerit pentru a a-l înțelege și a ști cum să-l abordezi. Numai atunci vei descoperi adevărata sa valoare, ce crește constant cu fiecare plug-in lansat de producător sau de fani. Dar, pentru că totul depinde de atitudinea voastră, o să încheiem astfel: nu spunem că Morrowind este un joc excepțional sau unul mediocre, ci doar că ne place la nebune să îl jucăm.

■ Mitzu & Marius Ghinea

| | |
|---------------|----------------------------------|
| Titlu | The Elder Scrolls III: Morrowind |
| Gen | RPG |
| Producător | Bethesda Software |
| Distribuitor | Ubisoft tel. 01-2316769 |
| Procesor | PIII 500 MHz |
| Memorie RAM | 128MB |
| Accelerare 3D | minim 16 MB |
| ON-LINE | www.elderscrolls.com |
| Grafică | 19/20 |
| Sunet | 12/15 |
| Gameplay | 27/30 |
| Feeling | 05/05 |
| Multiplayer | N/A |
| Storyline | 20/20 |
| Impresie | 09/10 |

Nota: 92





The Sum of All Fears

Ieri preview, azi review

Luna trecută vă prezentăm în paginile revistei preview-ul la The Sum of All Fears. La finalul articolului spuneam că jocul va fi lansat în toamna lui 2002. Probabil în clipa aceasta vă uitați miraiți afară, vedeți soarele orbitor și simțiți căldura de 30 și ceva de grade, așteptați să plecați în zilele următoare la mare și vă spuneti că cei de la LEVEL au înnebunit. Încă nu a venit toamna. Așa este! Nici un semn de toamnă încă, dar iată că jocul a apărut. De fapt, jocul a fost lansat doar în Statele Unite, în toamnă urmând

a fi lansat și în Europa. Dar cum LEVEL-ul are prieteni peste tot, inclusiv peste ocean, iată că vă putem prezenta în acest număr review-ul de la The Sum of All Fears.

Cu picioarele pe Pământ...

Aceasta este senzația pe care am avut-o după ce am pus mâna pe joc. Nimic din fastul, superacțiunea, complexitatea care erau promise. De ce? Am să încerc să vă arăt, fiecărui element, și să vă arăt care este baoul.

În primul rând, jocul este mult prea simplu. Dacă Ghost Recon s-a impus prin complexitatea tactică, aceasta fiind elementul principal care-l distingea de un FPS de duzină, tocmai acest factor lipsește în The Sum of All Fears. Să nu exagerez, totuși. Tactica există și aici. Doar că echipa pe care o conduci este formată din numai 3 indivizi. Poți intra în prelea fiecăruia și poți să-l așezi în orice loc, unde rămâne de capul lui. În același timp, poți să-i cari pe toți după tine, fără însă a-ți fi de prea mare ajutor. Nu poți să te bazezi decât pe personajul pe care-l controlezi. Sunt două comenzi pe care poți să le dai. Prima ar fi recu-

noasterea, iar a doua ar fi asaltul-ul, când mai și tragi după inamicii pe care-i zăresc. Problema este că nu sunt în stare să-i depășească decât atunci când ești mort și atunci nu prea ai mare nevoie de ei.

În al doilea rând, jocul este mult prea scurt. Sunt numai 11 misiuni în campanie care nu pot să dureze mai mult de 3 ore (ba chiar mai puțin) pentru un jucător experimentat. Single-mission-urile au același număr, doar că pot fi abordate în mai multe moduri: lone wolf (singur împotriva tuturor) sau fire-fight – ești împreună cu întreaga echipă și trebuie să elimini toți inamicii. În campanie poți seta mai multe elemente de ajutor (de parcă ar fi fost nevoie): mai multe echipe de antiteroniști care să pornească în aceeași misiune pentru a te ajuta, un autoaim care va fixa ținta înțotdeauna pe inamic, dacă acesta este greu de găsit printre pixelii monitorului, un traseu marcat de o linie albă pe hartă care te va conduce exact în locul în care trebuie pentru rezolvarea următorului obiectiv al misiunii. Cu toate aceste pregătiri, nu veți avea nevoie de ele deosebit de teroniști, chiar și pe nivelul mediu, au absolvit cu siguranță Școala Color Mai Proști Teroniști Din Lume. Singura

Teroniștii nu-ți dau pace nici pe ploaie



problemă pe care o pune Al-Ui din când în când apare în momentul în care intrăm într-o încăpere. Atunci murim foarte repede dacă nu avem norocul să-i găsim întorși cu spatele. Un lucru ciudat se întâmplă: să zicem că am salvat, am mers mai departe și după aceea suntem nevoiți să încercăm. În momentul când trecem din nou prin zonele în care am aranjat căjiva terorști, vom observa că nu ne va fi la fel de ușor. E ca și cum, în momentul reluării, aceștia au devenit oarecum conștienți de locul prin care vom veni și de ceea ce le pregătim.

Armele pe care le are la dispoziție trupa noastră de joc sunt puține: un pistol, un SMG cu amortizor și flash-uri. În training ne sunt prezentate mai multe arme (inclusiv un aruncător de grenade), pe care însă nu le vom putea folosi decât în multiplayer (numai aici vom avea la dispoziție și sniper-ul).

Realitate?

Există câteva elemente care fac ca jocul să pară cât de cât real. În primul rând, mișcarea personajelor este sacadată. Aceștia gâlbăie în momentul în care alergă. Arma are un fel de zoom care s-ar putea datora concentrării cu care privește mișcările inimicilor. E drept că nu prea văd cum poți să vezi mai de aproape în clipa în care alergi dar, la urma urmei, pentru un soldat antrenat în condiții vitrege totul este posibil. Apoi, personajul nu are nevoie de prea multe gloanțe pentru a muri. Depinde și de



Femeie, ține un pic sabia asta!

zona în care este atins, dar două sau trei gloanțe sunt suficiente. În timpul când se trage asupra lui și este atins, jucătorul nu se poate mișca. Pământul tremură, vederea nu mai poate fi fixată într-un anumit loc, deoarece personajul este în convulsii.

Misiunile au câte 3-4 obiective diferite. Printre acestea se numără cele specifice trupelor de acest gen: recuperarea anumitor documente sau sustragerea unor documente incriminatorii pentru terorști, dezamorsarea unor bombe și salvarea ostaticilor, plantarea de dispozitive de urmărire în locațiile sau servietele terorștilor. Ultimul obiectiv al oricărei misiuni va fi ori menținerea în viață a tuturor membrilor echipajului, ori ajungerea la punctul de salvare. Pentru misiunile încheiate soldații noștri vor primi medalii și vor fi înaintați în grad, în funcție de numărul de inamici eliminați.

Din păcate, toate scenariile se desfășoară în interior. Grafica, oricât de bine ar desena un perete, o ușă, un te-

rorist care îndreaptă arma spre tine, nu poate să aibă nimic spectaculos. Este o atmosferă apăsătoare, fără efecte speciale și fără nimic care să-ți taie răsuflarea. Sunetele și zgomotele pe care le fac personajele sunt... prezente, dar și aici parcă lipsește ceva.

Salvarea

Probabil că singura salvare a acestui joc, poate veni de la multiplayer. Acesta poate fi un joc de echipă, cooperative (pentru rezolvarea misiunilor vor coopera toți jucătorii) sau single (primul jucător care va ucide un oponent va fi vânat de ceilalți, locul lui fiind luat de cel care a reușit să-l ucidă). Cele două tabere sau jucătorii care se vor confrunta au la dispoziție un arsenal mult mai bogat. Hărțile sunt bine realizate și sunt echitabile. Cu toate acestea, nu știu în ce măsură multiplayer-ul ar putea salva un joc care este mult prea fad în conținutul său.

În cele din urmă, jucătorii finali veți fi voi. Mult succes!

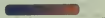
■ Sebastian

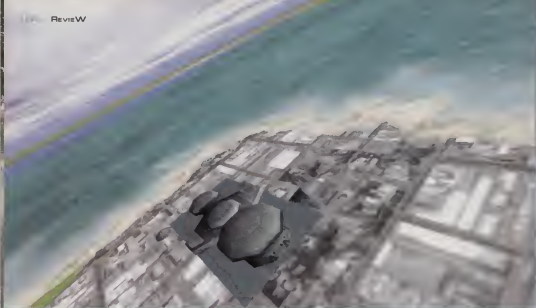
Un conac plin cu Bin Ladeni



| | |
|---------------|-----------------------|
| Titlu | The Sum of All Fears |
| Gen | FPS |
| Producător | Red Storm Ent. |
| Distribuitor | Ubi Soft |
| Procesor | PIII 400 MHz |
| Memorie RAM | 128 MB |
| Accelerare 3D | minim 16 MB |
| ON-LINE | sumofallfears.ubi.com |
| Grafică | 15/20 |
| Sunet | 10/15 |
| Gameplay | 20/30 |
| Feeling | 03/05 |
| Multiplayer | 09/10 |
| Storyline | 07/10 |
| Impresie | 06/10 |

Nota: 70





Battlecruiser Millennium

Atenție! Nebuni în libertate!

În primul rând o să vă spun din start că jocul despre care scriu ăsta de la **LEVEL** a apărut de vreo trei-patru luni, așa că este cam depășit. Mea culpa, dar așa este situația. S-a întâmplat ca producția de față să fie un pic prea complicată pentru mințile mele pregătite pentru orice altceva (FPS, RPG, RTS, TBS etc.) decât pentru jocul-toate-ntr-unul. Da, cam asta veți experimenta în rândurile care urmează: un joc care nu poate fi categorisit, nu pentru că este un stil complet nou, ci pentru că este orice stil doriți.

Evident, un om cu capul plin de sinapse coerente nu cred că ar fi vrut să facă așa ceva. Însă, iată că direct din țara de origine a lui „American Psycho” și a lui Jim Carrey, ne-am pomenit cu ceva care tinde să slideze și limitele nebuniei, nu numai ale stării obisnuite de relativă normalitate, atât de des întâlnite... Mda, după o lună de luptă acerbă cu mine însumi, am descoperit că și cei care au pretenția să joace Battlecruiser au nevoie de o „perspectivă” oarecum deformată asupra realității, de altfel atât de subiective. Așa că, înarmat cu voință, experiența lui Jung și visurile lui Freud, am intrat într-o stare de acut antirealism și m-am apucat să joc.

Vă spun că pentru a putea juca repede aveți nevoie de manualul jocului, același cu cel pe care l-am pierdut eu în timp ce mergeam la o întrunire a Game-riilor Anonime. Fără el nu veți putea juca decât dacă citiți acest articol (glumesc) sau dacă aveți răbdare cât China, nervi de controlor de zbor, un pic de nebunie și un joystick.

Așadar, după instalare, vă recomand aplicarea ultimului patch care rezolvă principalul bug al jocului – nu prea merge. Apoi pomiți-l și așteptați. Din meniunile care vor apărea, vă rog nu folosiți cel numit tutorial decât dacă citiți și învățați mot-a-mot documentul ce vine odată cu jocul, numit la rândul lui, Tutorial.

Chiar dacă ceața confuziei o să vă îmbrumeze neuronii, nu-i nimic, cu timpul o să vă prindeți care-i spulul, de fapt. În primul rând, jocul oferă două modalități de joc: una reprezentată de cele două campanii, iar cealaltă de tipul Roam, ceea ce înseamnă că veți putea alege una dintre rasele prezente și o „meserie” pe care o doriți și veți fi liberi să colindați universul cum vreți și să faceți ce vă doare capul.

The beginning

Așa cum se obișnuiește, voi începe cu „the beginning” și nu cu „almost the end” cum fac alții. Ceea ce am spus mai sus confirmă faptul că, acum, la o săptămână după ce am jucat, încă nu mi-am revenit. Dar să trecem peste asta așa cum camionul betivului trece peste căminii comunitari și să nu ne gândim la soarta crudă a bielor animale. Din start, o să





The beginning 2

Trecând peste multe lucruri, în acest joc veți putea călători în spațiu, din spațiu pe planete, de pe planete la diferite baze cu masina, tancul, avioane, teleporatoare, nava mamă, first-person, etc. În spațiu, dacă veți fi commander, veți controla nava mamă (Trasporter, Cruiser etc.) și oricare dintre fighter-ele și shuttle-unile pe care le ai în dotare pentru situații de urgență plus faptul că veți putea ieși în first-person în spațiu. Dar, ca să nu vă amestec, o să încep descriind cariera de căpitan al unui battle-cruiser militar, cea mai grea dintre toate meseriile. De pe stația orbitală de bază, veți fi lansați în spațiu. Aici, după ce veți roti un pic de joystick, se va auzi ceva de genul „Urgent message recieved”. În acest moment, va trebui să dați clic pe un anumit buton din stânga, TCO, și apoi pe un altul numit CommLink. Aici veți afla care este misiunea. Acum începe nebunia. Ca și commander, aveți în subordine o multime de oameni, de la ofițeri de departamente până la Marines, medici, ingineri, piloți pentru fighter-ele din dotare etc. Toți aceștia au diferiți factori, reprezentând experiența, AI-ul, Factorul de oboseală și Factorul de foame. Așadar, aceștia trebuie odihniți, hrăniți, trimiși să desfășoare

diferite activități pentru a câștiga experiență (vezi piloții) sau pentru a repara nava, pentru a pregăti navele de lansare (vezi inginerii) sau pentru a căuta intrușii de pe navă (vezi Marines) etc. Toate acestea le puteți examina în meniul Tactical/Crew. Din seria de meniuri din care face parte Tactical vă ocupați practic de administrarea și coordonarea tuturor activităților legate de navă, de la lansarea navetelor până la împărțirea energiei între diferitele segmente funcționale ale navei. Tot de aici efectuați și comertul atunci când docați pe o stație orbitală.

APG

După cum spuneam, jocul acoperă o largă gamă de genuri. Partea cea mai importantă este aceea de Role Playing deoarece totul se desfășoară în jurul personalității noastre. Veți câștiga experiență care va fi folosită la avansare în grad și la creșterea salariului. Dacă efectuați acțiuni nebanești veți fi decorați după un plan foarte strict pe care îl găsiți în manual. În același timp aveți piloții navetelor de luptă. Aceștia trebuie folosiți neapărat, chiar și pentru patulare, deoarece câștigă experiență care este foarte necesară în luptă. La fel și cu

inginerii și trupele de Marines: toți au nevoie de activitate pentru a deveni cât mai eficienți. Acum, cea mai mare parte din activitate se desfășoară în spațiu. Trecând peste partea de simulator spațial, veți avea diferite misiuni în care va trebui să coordonați un atac terestru pentru cucerirea unei planete, spre exemplu. Pe lângă posibilitatea unui bombardament orbital, va trebui să încărcați pe navele de transport niste trupe pentru a-i coborî pe planetă (exemplu practic de lucru cu meniurile). Din Tactical/Crew veți selecta câțiva Marines cărora le veți da ordin să meargă spre SC-uri (shuttle controls). Acum, dacă doriți să participați și voi, va veți da și vouă același ordin. Din Main Bridge intrați în TCO, selectați planeta care vă va apărea ca un dreptunghi cu diferite cvadrante și regiuni. Selectați naveta dorită și dați-i ordin să meargă unde doriți. O altă posibilitate ar fi să trimiteți trupeți spre transportor și să-i teleportați fie singuri, fie împreună cu voi pe planetă. Pe această planetă vă veți trezi în postură de FPS-st de unde veți coordona restul activității. Aveți grijă! Moartea este irevocabilă. Indiferent de postură, dacă altor ego-ul vostru moare, atunci e mort peste tot. În anumite misiuni veți primi un avertisment de genul „We have intrud- ➤



Am ieșit un pic la aer



O oclărită intrare în hyperspațiu



Dincolo de marginea lumii

ers on board". În acest caz e bine să aveți câțiva Marines setați pe Searching pentru a-i găsi pe intruși și a-i anihila. Pe parcursul acestor operațiuni setați și câțiva medici pe Searching pentru a-i găsi pe răniți și a-i vindeca. Răniții care nu sunt deja în Medibay vă recomand să-i trimiteți manual. A, aproape de intruși, vă recomand ca atunci când vă treziți cu ei pe navă să tăiați energia pentru shuttlebay pentru că aveți șansa să rămâneți fără nave – se fură, domnilor! Dacă vi se spune că aveți personal cu Indice de oboseală mare, îi veți găsi notați cu galben. Tot ce trebuie să faceți

este să-i setați pe Off-Duty până când se odihnesc, apoi îi puteți trece din nou On-Duty. Dacă nu ați amestec, atunci înseamnă că realizați la ce nivel atinge complexitatea jocului, iar dacă nu realizați, credeți-mă, ați amestec.

Simulator Spațial

Cum spunem, partea predominantă, cea mai gustată și mai bine realizată a acestui joc este aceea de simulator. Privind ecranul, veți observa o mulțime de „ferestre” și de butoane care nu conțin mai mult de trei litere pe post de expli-

cație. Asta nu este o problemă prea mare, deoarece documentul ce vine cu jocul vă va explica totul. Eu o să vorbesc despre partea mai practică. În primul rând, nava este dotată cu două sisteme principale, unul defensiv și unul ofensiv (dăăăăă...). Cel defensiv este alcătuit dintr-un Shield și un Cloak System. Ambele au nevoie de câte un element mineral specific fără de care nu funcționează. Spre exemplu, Shield-ul folosește Plutonium. Aceste minerale vă recomand să le aveți tot timpul din belșug. Trebuie să spun că, pentru a salva energie, off-combat, puteți reduce intensitatea scutului și a altor sisteme de care nu aveți nevoie. În anumite situații, Tractor Beam-ul poate fi folosit și ca sistem defensiv – imobilizarea inamicului.

Sistemul ofensiv, ca să zic așa, pentru că poate fi considerat oarecum și defensiv, este alcătuit dintr-un set voluminos de rachete (depinde de tipul de navă), tunul principal și două tunete care fac parte din PTA System. Acestea din urmă trebuie activate deoarece trag în tot ce intră în raza lor fără a necesita control. Tunul principal este recomandat în special experților, deoarece necesită o grămadă de exercițiu.

Există un sistem de ghidare, dar este extrem de relativ. Totul ține de puterea de apreciere a distanței, vitezei și direcției navei adverse și de experiență. La capitolul rachete se pot spune multe, având în vedere mulțimea categoriilor

Tânculețul stă de pază





existente. Dar mai las și manualul să vorbească. Întrucât eu încep să obosesc. Sunt atâtea și atâtea de spus... că nici nu știu ce să mai zic. Cert este faptul că luptele nu sunt foarte spectaculoase, dar sunt foarte grele. Navetele de luptă trebuie folosite numai în cazul în care inamicii sunt de dimensiuni mici pentru că altfel riscați să le pierdeți destul de repede.

Rachetele ghidate nu dau rezultate foarte bune decât dacă sunt trase de inamici, iar manevrabilitatea colosului de care dispuneți nu excelează. Oricum, pe măsură ce avansați veți beneficia de banii necesari upgrade-urilor și veți face față din ce în ce mai bine.

Celelalte

În ceea ce privește restul posibilităților de joc, să nu vă așteptați la cine știe ce. Grafica este de nivel mediu spre scăzut, decorurile planetelor sunt placide, iar de multe ori plictisala va va cuprinde crunt. Cel mai frustrant aspect referitor la acest joc este cel legat de modul de a călători prin spațiu. Nu de multe ori veți fi nevoiți ca între două puncte iar călătoria să dureze peste o oră (în timp real), cu toate scurtăturile reprezentate de porți, găuri de vierme și alte zone de instabilitate în spațiu. Noroc că există super auto-pilot, căci veți putea în acest timp să citiți, să dormiți, să ieșiți cu prietena, să vedeți un film etc. Totuși, când veți avea suficienți bani, o să vă puteți



achiziționa un aparat care permite saltul instant în orice zonă a spațiului. Astfel veți scăpa de frustrări. Însă până acolo este drum lung. În primele misiuni din campanie nu prea veți avea ce face. Veți escorta de colo-colo câte o navă Diplomat „n” (în fiind maxim 9), bătăle mai rar și atunci o să cam ieșiți în pierdere, veți mai proteja câte un cargo și de abia pe la a cincea misiune veți avea într-adevăr ceva de luptă.

Pe parcursul campaniei pot să vă asigur că dacă nu veți aduna cangourile rămase în spațiu și nu veți face comerț vă veți trezi că nu mai puteți continua

din cauza banilor și nu veți mai avea radium (combustibilul principal). În cazul acesta vă propun să puneți una dintre navete să vă remorcheze până la prima stație orbitală, să vindeți tot și să luați radium. Apropo de comerț, fiți foarte atenți, că fiecare produs are câte un indice gen AD, MN etc. Acest lucru înseamnă că produsul respectiv este mai ieftin pe stațiile orbitale care au același indice. O modalitate alerentă de a face bani ar fi să trimiteți o dronă pe planetă pentru a face minerit, să o lăsați acolo ceva timp și apoi să vă întoarceți să o vindicați.

Ei, m-ai prins? Îmi faci
una și din față?



The End or... not

De ce nebuni în libertate? În acest cadru există două tipuri de nebuni: cei mai mari, aceia care au creat jocul și reprezentați cu mândrie de către acest Derek Smart și cei mai mici, reprezentați de noi, cei care jucăm. Ideea de joc este foarte bună, însă jocul în sine este mult prea mare și complicat ceea ce duce la un bagaj imens de bug-uri. Apoi, referitor la concepție, partea FPS și cea de șef de tanc sunt foarte prost realizate din toate punctele de vedere, mai puțin poate acela legat de complexitate. Dacă am face abstracție de grafică am putea spune că libertatea oferită în acest gigant al

jocurilor pe calculator poate da dependență și poate crea obsesii. Acum, sincer, ceea ce ați citit mai sus nu poate decât să vă bage în ceață. Pentru mine lumea reprezentată de joc a căpătat un înțeles foarte profund și se deslășoară de la sine, de aceea nu pot vorbi din perspectiva celui care își anunță o privire fugară peste el. Relațiile care există între diierile rase din joc, modalitatea de comerț, luptele, totul a devenit un fel de reflex, un fel lucru apriori. Îmi este foarte greu să explic unele aspecte care mie mi se par atât de evidente. Ca o paralelă, ar fi ca și cum ar trebui să explic de ce obiectele ocupă un volum

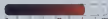
în spațiu. Adică pur și simplu îl ocupă, cum de ce? Este... de la sine înțeles. Dacă îl veți juca, veți înțelege ce vreau să spun. Și, haideți, nu pot să ocup toată revista cu un singur joc, nu!

■ Looko

P.S. Derek Smart va lansa la primăvară un sequel, Battlecruiser Millennium: Generations care se anunță mai mare, mai complicat și cu o grafică net superioară. De asemenea există șanse ca în viitor să devină on-line.

| | |
|---------------|--------------------------|
| Titlu | Battlecruiser Millennium |
| Gen | De toate |
| Producător | 3000AD |
| Distribuitor | N/A |
| Procesor | Pii 300 MHz |
| Memorie RAM | 64 MB |
| Accelerare 3D | minim 8 MB |
| ON-LINE | www.3000ad.com |
| Grafică | 13/20 |
| Sunet | 13/15 |
| Gameplay | 26/30 |
| Feeling | 03/05 |
| Multiplayer | N/A |
| Storyline | 13/20 |
| Impresie | 09/10 |

Nota: 77



Sunt sigur că trebuie să vină ceva de acolo





NGT Roland Garros 2002

E ceva... cu tenis...

După ce s-au curățat toate cojile de semințe de pe teren și toate ambalajele de la pufuleți (înainte trecuse o grupă de copii în excursie de informare), Kuerten se apropie și mai îndepărta și el cu racheta sa de tenis Head Double Extension Triple Power resturile rămase de la picniclele oamenilor de serviciu. Cu două dintre cele trei trăsături semnificative ale fetei sale adunate într-o grimasă adresată arbitrilor de scaun, de altfel atent la mișcările lui, Kuerten începe să acopere nici măcar buricul unui spectatoare ingenue. Kuerten se hotărăște să se apuce de golf. Dar înainte de asta se împiedică de lopata neglijent lăsată în mijlocul terenului lângă gaura unui hânciog și se alege cu o fractură deschisă la nivel inghinal.

Povestea mingii

O minge de o culoare galbenă, poate ușor gălbui, protejată de un pui murdar de un scris cu carioca, a luat pieptis drumul greu al afirmării pe terenurile de tenis din campionatul de la Roland Garros. Fiind lăsată de unul dintre cei mai de renume tenismeni ai timpului, printre care se numără Gustavo Kuerten, Sebastian Grosjean, Kiefer și Dementieva, mingea noastră este destul de sfionată mai ales că diferențele terenuri pe care e lăsată diferă, sare ba pe iarba ba pe zgură, plastic și din nou pe zgură. Totuși, cel mai mult i-a plăcut când a ajuns în Australia la Australian Cup. Terenurile moale, spectatorii erau de treabă,

zgomotoși dar civilizați. A învățat și limbi străine... Fiecare campionat este comentat în limba țării respective. I-a plăcut mult asta.

Dar a realizat și că jucătorul controlat de calculator este foarte slab. Dacă nu face dublă greșală, atunci sigur nici nu se întinde măcar după minge la rețur. Chestia asta chiar a lăsat-o debusolată și cam enervată.

Jocul la dublu de asemenea este o hibă. Partenerul este un bălălu care, dacă face un pas, este pentru că l-ai rugat tu ușor cu racheta peste cap. În schimb, adversarii se mișcă de parcă viața lor ar depinde de meciul ăla. Nu știu de ce. Că nu depinde.

Mingea în cauză se mai întreabă de ce oare nu poate nicicum să iasă din joc în timpul meciului. Normal că există posibilitatea unui Alt+F4, dar nu ar vrea să iasă chiar până în Windows-ul pe care oricum nu-l înțelege ea prea bine. Și mai are o neclaritate. Cine oare s-a gândit la sistemul de control al mingii? Nu știu cum se face, dar cele două taste pentru lovirea mingii sunt Enter și Escape... DUH!!! Și imaginați-vă ce îmbălbăie de dește este pe tastatură... Partea și mai proastă este că nici măcar nu le poți schimba.

Oricum, cu toate aceste părți proaste, jocul mi-a plăcut. A fost ceva diferit și mi-a făcut plăcere să îl joc. Pentru un timp destul de scurt, dar l-am jucat. Un mod relaxant de a trece de la ceva la altceva.

de Konieco



| | |
|----------------|--------------------------|
| Titlu | NGT - Roland Garros 2002 |
| Gen | Simulator sportiv |
| Producător | Carapace |
| Distribuitoare | Wanadoo |
| Procesor | PII 400 MHz |
| Memorie RAM | 64 MB |
| Accelerare 3D | minim 8 MB |
| ON-LINE | www.ngt-game.com |
| Grafică | 15/20 |
| Sunet | 13/15 |
| Gameplay | 20/50 |
| Feeling | 04/05 |
| Multiplayer | N/A |
| Storyline | N/A |
| Impresie | 07/10 |

Nota: 59



Die Hard: Nakatomi Plaza

Bruce Willis și probleme sale existențiale

Brusc, ușa se dă de perete. Toată lumea încremenește pe scaune. Alice simte cum se ridică vapori de alcool din paharul pe care îl ține sub nas și totuși nu își poate lua ochii de la străinul ce a intrat în bar și îi ține pe toți la respect prin simpla sa prezență. Cei trei bodi-garzi se ridică de pe scaunele lor de lângă ușa și se înclină cu respect. Alice are o bruscă senzație plăcută de căldură în pânțelele său. Ochii i s-au umezit și cu o mișcare calculată își umezește buzele cu limba, nedisprinzându-și privirea din ochii reci și nepăsători ai bărbatului

mic, de înălțime și totuși așa de impunător.

O personalitate din lumea Hollywood-ului se ridică de la o masă din secțiunea VIP a barului și, cu o privire ce nu prevestește nimic bun, se îndreaptă spre ușa încă dominată de silueta prea puțin deslășită prin fumul trabucurilor de bună calitate aprinse la fiecare masă.

Alice se așază mai bine pe scaun spunându-și că așa ceva nu merită pierdut. Demult nu s-a mai simțit așa de tânără și de emoționată. „Nici când Jimmie m-a atins ca nimeni altcineva în seara balului de absolvire, nu m-am pierdut așa ca în fața acestui bărbat care nici măcar nu m-a învednicit cu o privire...”

Când străinul sparge tăcerea cu o exclamație de surpriză, Alice știe că ceva nu este în regulă. Cei doi se cunosteau.

„Viii, Brusc Vilist Tu ești, mă! Bate-te-ar norocul să te bată... Ti-au dat așa drumul de la filmări așa devreme?” „Ce mă Arnoalde, crezi că toți fac re vor cu mine după cum îți se întâmplă ție?”

Alice după această întâmplare schimbă barul.

Să mori tu!

Cum, cred, toată lumea a văzut filmul Die Hard 2, știți că tovarășul Bruce Willis a luat pacea lumii în mâinile proprii și încearcă să o țină cât mai confortabil posibil. Cam același lucru se întâmplă și în jocul Die Hard: Nakatomi Plaza.

După ce John McClane își face intrarea la petrecerea de Crăciun într-un mod triumfal – limuzină cu sofer la scară, costum la patru ace și pantofi de lac cu gire – este neobișnuit să se bată cu teroriști de talie internațională, teroriști ce au pus mâna pe o mare sumă de bani, dar, mai ales, au pus mâna pe soția lui. Mare greseală. De parcă ei nu știu că mașina, nevasta și telecomanda nu le atinge nimic...

Ținând exact aceeași linie ca și filmul, jocul încearcă să creeze aceeași senzație de acțiune non-stop, dar este departe de acest lucru. Când, totuși, se pare că ești ținut sub tensiune de sunetul MPS-ului din dotare, se trezește domnul care și-a împrumutat vocea lui John să scoată o maximă pe un ton de Gay Parade.

La capitolul sunet, jocul stă destul de prost. Vocele personajelor nu sunt nici pe departe ce ar fi trebuit să fie. John McClane vorbește de parcă tocmai ar fi realizat că i-ar



Fre' să sun la 911! Care o
B numărul?

Scoste-mi mai
lanterna aia din mână
că-mi dai singure pe
mână...

Review

sta mai bine cu lănga, Alan Rickman consideră că Ionul unei educatoare de la grădinița pașie este cel mai potrivit pentru a ține sub control 50 de ostateci, iar Hans Gruber are cea mai mare cantitate de prune ce poate intra în gura unui om de 2 metri și 10 și 120 de kile. În schimb, zgomotele scoase de arme sunt veridic realizate, ralaia sună ca o ralaia, suieratul unui glonte este suieratul unui glonte, iar un răsărit nu am avut ocazia să aud căci nu aveam cum. Ricoseuri probabil în Nakatomi Plaza. Se întoarce.

Engine-ul pe care a fost construit jocul este Lithtech, cel folosit și în No-One Lives Forever și în Alien vs Predator 2. Cu toate acestea nu se vede. Grafica este repetitivă, plictisitoare, monotună. Dacă te plimbi prin birouri sau prin canale te lovești tot de aceleași culori, aceleași poligoane puține la număr, aceleași nuanțe de gri spălăcit. Personajele sunt cam sărac realizate, după cum spuneam mai sus, puține poligoane s-au folosit pentru crearea lor. Dacă aveți ocazia, merită să vă uitați la mâinile lor. Sunt gigantice, pline de pete și au un aspect bolnavicios. Cred că le-ar fi stat mult mai bine unor orci muncitori în mină cu asemenea mâini.

Filmulețele din timpul jocului sunt destul de confuze. Personajele fiind prost realizate din punct de vedere grafic, nu îți prea poți da seama care din ei vorbesc. Gurile lor urmăresc un scenariu

gen acvariu, unde trebuie doar să deschizi și să închizi gura la timp. În timpul acestor filme nu ai posibilitate de mișcare, nu îți poți tăia macaroana unui terorist care perorează la greu în fața ta, ci trebuie să aștepti până termină. În timpul luptelor, contracandidații tăi îți anunță în fața diferite replici lătrate într-o engleză germanizată care te face să tragi cu și mai multă sete în fețele lor plătite de pistol.

Cred că am omorât același tip de vreo treizeci de ori. Cum teroniștii sunt cu sutele, iar modelele sunt vreo cinci, normal că dădeam nas în nas cam tot cu același prăpădit. Era unul mai grasun și ăla, săracul, era tot timpul la înaintare. Cred că era calul de bătaie al sasilor ăloră denaționalizați. Pentru început a fost stresant, dar apoi d-abia așteptam să-i mai bag vreo două gloanțe în burdihan. Cel mai haios moment a fost când l-am întâlnit de trei ori în aceeași încăpere, de murea într-un colț și trăgea din altul.

S-a văzut în joc că licența a fost destul de limitată. În toate filmulețele s-a evitat să se arate fața lui Bruce Willis sau a lui Alan Rickman. Mai rău. Toate oglinzile de prin băi nu reflectau. Așa că nu ai avut nicicum să vezi cum a fost realizat personajul tău.

De' să mori încet...

Un lucru nou introdus în acest joc a fost sistemul de ținut evidența asupra

sănătății. Nu este obișnuitul health bar, ci ai trei indicatoare. Unul sub formă de plămâni ce indică stamina, un creier pentru moral și o inimă pentru starea fizică în care te afli. Stamina se modifică în funcție de cât de rapid te miști, de salturile pe care le faci și de timpul pe care îl petreci alergând. Cu toate că acest lucru nu modifică nimic în timpul unei lupte, el te afectează când trebuie să scapi repede dintr-un loc periculos. Moralul scade dacă te afli într-o situație tensionată, de exemplu când ești înconjurat de o groază de inamici. Cu toate acestea nu am văzut nici un fel de diferență în gameplay când ești cu moralul la plământ sau cu el la maxim.

Normal că până la urmă tu tot o să-i bați pe nenea ăia răi, reușești să protejezi stratul de ozon și să ieși după-ăia la o gogoasă la două pare cu doamna soția ta. Dar toate astea le face cu senzația că jocul ar fi putut mai mult, mai ales cu engine-ul de care a avut parte.

■ Kontao

| | |
|---------------|-----------------------------------|
| Titlu | Die Hard: Nakatomi Plaza |
| Gen | FPS |
| Producător | Piranha Games |
| Distribuitor | Sierra |
| Ofertant | Monosoft ConimpeX tel. 01-3302375 |
| Procesor | PII 400 MHz |
| Memorie RAM | 64 MB |
| Accelerare 3D | minim 16 MB |
| ON-LINE | www.sierra.com/games/diehard |
| Grafică | 15/20 |
| Sunet | 10/15 |
| Gameplay | 25/30 |
| Feeling | 03/05 |
| Multiplayer | N/A |
| Storyline | 15/20 |
| Impresie | 07/10 |

Nota: 75





New York Race

Al șaselea element

New York, mult mai departe în viitor, în viziunea lui Luc Besson. Un oraș înalt, foarte înalt, cu sute de milioane de oameni înghesuiți pe verticală, în cubicle. Și „străzi”, dacă le putem numi străzi... Spații goale între zgărie-nori, prin care circula cele mai ciudade mașini, de poliție, de autobuz, de ce vreți voi. Și, mă rog, de ce nu ar face cineva și un joc de curse cu mașinile astea? Ba chiar l-a făcut cineva, și anume Kalisto, în distribuția Wanadoo și sub licența Gaumont.

Bruce... Jovovich

Curse, curse, dar cu cine? 14 ciudați se vor lupta împotriva ta, adică a lui Bruce Willis în rolul său din film. Cursele au loc în locații până acum complet necunoscute din New York așa cum apare orașul în *The Fifth Element*. Totuși, unitatea cu filmul s-a păstrat și întreaga atmosferă din joc pare identică cu cea de pe ecran: nebulie în trafic, reclame cât zgărie-norul, locații construite exclusiv din sticlă și oțel etc.

Jocul poate fi jucat în „campionat”, progresiv, câștigarea unei curse permittând trecerea la stadiul următor. Ceea ce a reușit să mă stupezeze de fiecare dată a fost startul. Dacă eu, indiferent de mașina pe care o aveau în dotare (speeder, hovercar sau cruiser) pomeam ca tras de o perete de boi nemâncăți cu zilele, concurenții plecau în trombă și mă lăsaui să înghit poluarea pe care o emit cu nesimțire. Ciudățenia însă continuă: imediat ce reușeam să ating viteze supra-rioare, oponenții nu mai erau așa de eroi și, cu ceva îndemânare, noroc și cunoaștere „pederostică” a traseului, puteam să obțin locuri fruntase fără probleme.

Atmosfera jocului este, așadar, excelentă. Plimbările prin mari centre comerciale sau acvarii din New York-ul anului 2215 sunt tot atât de fascinante pe cât sunt și cursele din *The Slums*. De altfel, cursele New York Race sunt împărțite pe categorii:

- **Middle Class** - alergare în zonele industriale și de afaceri;

- **Jet Set** - chiar în vârful zgărie-norilor;

- **Chinatown** - cartierul Chinezesc cu foarte mult trafic;

- **The Slums** - la baza turmurilor, în întuneric și ceață.

Jocul nu este însă unul axat pe fair-play. Cursele mi-au adus amine, într-o anumită măsură, de *Hi-Octane*. Cu alte cuvinte, puteți câștiga cinstii doar dacă aveți noroc, pentru că, altfel, concurenții vor folosi un întreg arsenal, scuturi și power-up-uri pentru a vă pune bețe în roate.

În acest condiții, jocul în modul Keirin devine foarte antrenant. Ce este Keirin? Este ceva asemănător cu Knock-out-ul din NFS, cu deosebirea că eliminarea „codasului”, a „zalei uzate” din lanțul cursei nu se mai face de la cursă la cursă, ci de la checkpoint la checkpoint. La fiecare asemenea punct de pe parcursul traseului cel care rămâne ultimul iese din cursă. În acest condiții, e evident că lupta e strânsă.

Avem, așadar, un joc de curse în lumea din *The Fifth Element*, cu viteză, arme, trafic și, nu în ultimul rând, grafică decent realizată și o muzică pe care o recomand cu toată convingerea. New York Race merită încercat de oricine, chiar și de cei care (încă) nu au auzit de Luc Besson.

■ Mike

| | |
|---------------|-------------------------------------|
| Titlu | New York Race |
| Gen | racer |
| Producător | Kalisto |
| Distribuitor | Wanadoo |
| Ofertant | Monosoft Comipex tel. 01-3302375 |
| Procesor | P II 400 MHz |
| Memorie RAM | 64 MB |
| Accelerare 3D | minim 16 MB |
| ON-LINE | www.kalisto.com |
| Grafică | 16/20 |
| Sunet | 14/15 |
| Gameplay | 25/30 |
| Feeling | 04/05 |
| Multiplayer | 14/20 |
| Storyline | N/A |
| Impresie | 07/10 |

Nota: 80

internetul tau e acum mai sigur!



la-ți orice abonament RDS Link și
primești gratis cel mai nou și
mai puternic anti-virus: BitDefender.

Iată, dacă încă nu o știi, lista abonamentelor RDS Link:

- **MAIL LINK** / cont de e-mail: 3\$/lună
- **EASY LINK** / 15 ore de navigare: 4\$/lună
- **NIGHT LINK** / trafic nelimitat între orele 19.00 - 07.00: 5\$/lună
- **POWER LINK** / trafic nelimitat non-stop: 10\$/lună
- **CABLE LINK** / noua conexiune permanentă la internet prin cablu TV

Cu oricare din abonamentele de mai sus ai și E-mail Anywhere — e-mailul care vine unde îți convine: pe mobil, web sau computerul de acasă. În plus ai acces la servere de download și jocuri online special create pentru tine.

Pentru detalii, intră pe www.rdslink.ro.

Ce e BitDefender?



BitDefender Professional 6 for Windows este un pachet unic, îmbunătățit, care îmbină puterea motoarelor antivirus cu tehnologii superioare de filtrare Internet. Dotat cu un modul de actualizare automată Live!, BitDefender se actualizează de fiecare dată când utilizatorul este on-line. Mai mult decât un anti-virus, BitDefender este un adevărat firewall personal.

RDS LINK

SIMȚI DIFERENȚA?

BUCUREȘTI: 01.301.08.76 - 01.301.08.78 CSUJ-NAPOCA: 064.43.88.30 CONSTANȚA: 041.63.99.39 ORADEA: 059.44.79.52 TIMIȘOARA: 056.30.01.00 ARAD: 057.32.82.02
SLATINA: 049.43.96.07 CRAIOVA: 051.41.65.79 BRAȘOV: 068.47.41.34 SIBIU: 069.21.01.12 PLOIEȘTI: 044.19.64.93 IASI: 052.36.00.88 TG-MUREȘ: 065.21.13.05
BAIA MARE: 063.32.05.01 BACĂU: 034.18.85.15 OMROBTA TURHU SEVERIN: 052.31.93.19 ALBA: 058.83.23.14 OȘB. 81.41.08 - PIATRA NEAMȚ: 053.21.60.45
SUCEAVĂ: 030.22.55.89 GALAȚI: 036.43.54.75 BRĂILA: 039.63.32.93 Buzău: 094.30.40.12 Pitești: 094.30.40.12 BENE: 054.33.47.99 HUNEDOARA: 054.71.77.43

www.rdslink.ro

ROBO RUMBLE

Încă o strategie full pentru cititorii noștri

În fiecare lună LEVEL a încercat să vă aducă un joc care să vă încante. Având în vedere numărul mare de cititori și faptul că nu fiecare are un sistem care să-i permită să joace ultimele aparțin, noi am încercat întotdeauna să vă oferim un joc care să meargă pe cam toate sistemele pe care le au cititorii noștri, și, în același timp, să atragă prin jucabilitate, calitate și printr-o linie nouă, inovatoare, care a influențat mai departe evoluția jocurilor de tipul respectiv. Iată că în această lună LEVEL vă aduce în case Robo Rumble. Probabil că deja vă întrebați: „Robo Rumble? Ce-o mai fi și ăsta?” Curioși, veți băga CD-ul în unitate și veți începe să-l instalați (dacă nu ați făcut-o deja de cum ați ajuns ar așa). Acum va trebui să citiți neapărat

Detalii tehnice

După cum am încercat să vă arăt și mai sus, jocul va merge pe un sistem minim pentru zilele noastre. Ce înseamnă asta? Că poate porni pe software rendering, neavând nevoie de o placă 3D. Și cu toate acestea este o strategie 3D. În concluzie, se vor putea bucura de o strategie 3D și cei care sunt mai puțin norocoși decât noi și nu au un GeForce acasă. Există însă o problemă în momentul în care trecem pe 3D. Meniul nu va avea scris textul pe butoane. Prin urmare recomand celor care doresc să-l joace la maxima capacitate din punct de vedere al graficii pe care o permite jocul, să-l pomească întâi în software, pentru a se obișnui cu meniurile și numai după aceea să-l seteze pe Direct 3D.

Cum aceasta ar fi singura problemă de care vă puteți izbi la rularea jocului.

Salveți Pământul

Lumea se află într-o situație dificilă. La început lucrurile stăteau destul de bine. Omenirea încerca să colonizeze planeta Marte. Din păcate, colonizarea nu a reușit. Dar, în peregînările lor pe planeta roșie oamenii au descoperit o armă imensă care era îndreptată spre Pământ. Anul era 2082 și întreaga suflare a început să se teamă pentru viitorul ei. O.N.U. s-a gândit să nu stea cu mâinile în sân și a început să caute pe cineva care să-i ofere o putere de foc destul de mare pentru a distruge arma respectivă. În acest moment intră în povestea noastră două corporații care doresc să câștige



La atac, roboții mei!

Cred că tocmai am pierdut câțiva roboți

Bani, viața sau uleiul?

accest contract. Pentru că nu s-au decis să dea cu banii pentru a descoperi care este mai puternică, corporațiile au început să se joace de-a războiul pe Marte, iar cea care va avea șansa să-l câștige va obține și contractul și onoarea de a-l distruge pe extraterestru cu arma.

În concluzie, jucătorul va putea alege între cele două facțiuni care se află în conflict: Red Star Robotics sau Terraflux, care au unități diferite, tactică asemănătoare și sunt mâinate de o incredibilă ură una față de alta. Nu există scenarii sau single-missions, doar campania în care trebuie să alegem una din cele două părți. Fiecare parte va conține 15 misiuni, urmate de una bonus. La sfârșitul fiecărei misiuni vom avea posibilitatea de a salva, aceasta fiind singura modalitate de a relua misiunea de la capăt. Asta numai dacă nu aveți intenția să reluați totul de la început. Jucul oferă și modul multiplayer, cu până la 4 jucători, ceea ce asigură cu siguranță un mic divertisment în LAN.

Strategie

Spre deosebire de strategiile clasice, Robo Rumble se evidențiază printr-un altfel de sistem economic. Nu există în

| | |
|---------------|---------------------------|
| Titlu | Robo Rumble |
| Gen | strategie 3D |
| Producător | Metropolis Software House |
| Distribuitor | Zuxxez Ent. AG |
| Ofertant | LEVEL |
| Procesor | P 200 MHz |
| Memorie RAM | 32 MB |
| Accelerare 3D | Minim 4 MB |
| ON-LINE | www.zuxxez.com |

joc resurse care trebuie colectate. La începutul campaniei jucătorul va primi o sumă de bani pe care o va putea folosi pentru unele upgrade-uri. După aceea, la începutul următoarei misiuni, va primi o altă sumă de bani pentru aceste upgrade-uri în situația în care a realizat anumite recorduri în cea precedentă. Există un fond disponibil în fiecare misiune. Din acestea ne vom putea construi la bază (ceva care seamănă cu o poartă de teleportare) roboții prin apăsarea tastei SPACE. Fiecare unitate costă o anumită sumă. Sunt disponibile și anumite elemente pentru îmbunătățirea acestora, care, bineînțeles, înseamnă o altă sumă de bani.

Să nu credeți că veți putea construi foarte multe unități. Fondurile de care dispuneți sunt destul de mici. O veste bună este faptul că, în momentul distrugerii uneia dintre unități, fondurile cheltuite pentru crearea ei se reintorc în cont și veți putea realiza o nouă unitate. Ciclul acesta se poate repeta până în momentul când una dintre baze este distrusă și respectiva tabără va rămâne doar cu unitățile de pe hartă.

Crearea unei unități durează un timp destul de mare pentru a asigura părții care a rămas cu ele pe hartă o anumită superioritate pe o perioadă de timp. Acesta este momentul în care jucătorul poate ataca baza inamică și îi poate distruge nivelurile de sănătate. Baza dispune de 3 niveluri de sănătate. La distrugerea oricăruia dintre ele va degaja o energie puternică care va distruge unitățile inamice pe o distanță destul de mare. Victoria este asigurată în cele din urmă de modul în care vom ști să ne construim roboții, piesele și combinațiile pe care le vom face din acestea, așezarea pe care le-o vom da în spațiile

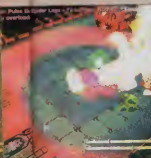


destul de înguste ale hărților și de arta cu care vom ști să ne împărțim sărăcia cât mai eficient.

Detalii

Jucul are o grafică destul de bună pentru perioada în care a fost făcut. Dacă sunteți susținuți de un accelerador grafic atunci vă veți bucura cu siguranță de efecte de tot felul. Trebuie să ținem cont de faptul că este una dintre primele strategii 3D care au fost lansate pe piață. Camera se va putea roti în orice direcție, există posibilitatea de zoom. Interfața în schimb nu este foarte pretentioasă la început. După ce vă veți obișnui însă cu tastele, care sunt prezentate în prima misiune ca hint-uri la baza ecranului, lucrurile vor deveni mult mai ușoare.

■ Sebastian



Toamna a bubuit baza



Artileria grea



NEWS

Operațiune Na Pal

Încă o dată, forumul LEVEL se dovedește o sursă indispensabilă și neprețuită de informații pentru noi, fiindu-ne aproape imposibil să acoperim totul. De data acesta ne-a fost atrasă atenția asupra unei informații referitoare la lansarea unui MOD. Este vorba de un unu single-player pentru Unreal Tournament care se anunță destul de interesant și de care vă asigur că veți mai auzi de la noi. Povestea este oarecum obisnuită. Fîind membru al Vortex Rikers 2, ești trimis să salvezi trei supraviețuitori de pe planeta Na Pal. Soarta face ca și tu, la rîndul tău, se te trezești în aceeași situație din cauza unor elemente inamice prezente acolo, mai exact datorită Skaarj, Aetel, brusc și nevenit, te afli în poziția de a te scăpa pe tine fără să te mai gîndești și la alții. MOD-ul rezervă celor ce se vor implica vreo cincî rose, Skaarj, Nali, Mercenary, Krall și Brutie, fiecare cu caracteristici foarte clare și interesante. Hîrjile sunt în jur de 36 ca număr și, cel puțin la prima vedere, arată excelent. Dacă aveți posibilitatea, cereți link-ul de mai jos pentru că merită.

www.level.ro/forum/viewtopic.php?p=1022



Foaie verde bob orez Bine că nu sunt chinez

Îată că a trecut mai puțin de un număr de la numărul precedent de LEVEL, și revenim în aceeași formație pentru a mai ocupa un pic de spațiu cu textele mele preferate. Trecînd peste titlul de Wasteland, sper că realizați faptul că HL nu vine de la Hitler, heloo, halva sau hăltă hăselniță, ci de la Half-Life. Revînd la poveste, ceea ce aveți în față este mai mult un preview decît altceva. De cel Pentru că MOD-ul nu e gata și ce se găsește pe CD este numai un beta care nu permite decît deathmatch clasic. Restul o să vină mai tîrziu. Sper!

Povestea

Păi da! E clar faptul că în anumite condiții îmi plac poveștile. Așa că uite încă una, na! Ploaia cădea în rafale acide pe metalul acoperișurilor corturilor de campanie ale celor 100 de chinezi. Crucea roșie, mai exact crucile roșii de rugină ale celor 1.799.799.900 de localnici oblicizați ocular pe fond facial gălbui, erau urâte. Ghi Tă își făcea încă socoteala la umbra unei elice B52, cum se întâmplase de mai rămăseseră 100 din atăpă. Văzușe el ceva la Internet despre o bombă oblică cu anumite atîmări față de galben pal și de metru cincizeci, însă credea că o să pice în Tailanda, că doar ei începuseră cu arme chimice (preferințe suplimentare: volumul istoric post holocaust, Amenințare reală - SIDA și Ruleta Tailandeză de Ioa Chim). E clar că au dat la grămadă. Printre gînduri, i se strecură ceva în ureche, dar nu au avut timp să se gîndească deoarece îi ieși prin celaltă și lovi zgomotos în pînza de cort. Mu Tu scoase capul din cort și din aproximativ aceleași motive, îi rămase acolo privind pămîntul... tot mai de aproape că era moale. Restul de 98 îi puteți vedea la grădina chinezoologică din Metropolis Chichirău. Iar contra modestei contribuții de doi arabi și jumătate vă puteți și juca cu ei de-a Chi-nezu vs. Orezu, un alt MOD de Half-Life ceva mai recent. Însă, revînd, Greuce Spetează își mîngîia unul dintre cei cincî bicepsi cu ceilalți patru. Era un biet Tribal, și nu un Mad Max, Wanderer, McLean, Big Tony, Dieter, Idaho



sau cine știe ce alt tip care o să existe în versiunea finală. Cum ce-i în mîna nu-i minciună, chiar dacă-i plăcut, iar ce-i în spate, sigur e cuțit, în fața lui se găsea un terminal de tip raft cu tot felul de echipamente. Chiar dacă avea mai multe mîini, el nu putea să folosească decît două, celelalte trei trebuind să și se lege de celelalte două picioare, frumos, la spate. Arăta ca o gheșă cu rucsac de 60 de litri și cu cortul cu etaj după ea.

Too much!!!

Raftul terminal prezenta următoarele: Suliță cu Pene pentru vene, Ciocan de Zdrobit, că de tăiat unghiiile nu mai erau, Katana de nu te vezi, Beretta zis și Șapca, Colt și nu Colt, Desert Eagle din poveste CS-ică, Sawed-off ca să nu vă încure și un Tun de Buzunar, mic și adunat care are și laser pentru orice evoluatitate. Pe raftul



Arme de pe jos



de alături erau aproximativ aceleași arme la care se mai adăugau Shotgun cu aer comprimat pentru desfundat urechile, Puscă de Vânătoare cu lunetă și cu zoom, MP5K de rezervă, cotețuri Molotov și mini bombe atomice și, bineînțeles, muniție pentru toate că altfel le și de bibelou. Pus într-o mare dilemă, Greuce alege Tunul de Buzunar și ceva bombe. Intră în una dintre arene și rămase trăznit din două motive: designul de nivel foarte frumos și bine făcut chiar dacă e beta și din cauză că și-a aprins țigara de la un Molotov. Cu respawn și cu kill-uri la -1, se prezintă din nou în același loc. Se minună cât de bine e făcut totul și se gândi că în viitor, când MOD-ul va oferi mai multe posibilități, o să și merite. Fericit după încă o zi de muncă, plecă acasă unde își găsi chinezul mort, pentru că uitase să-i dea de mâncare. Și uite așa au mai rămas doar 97.



I-a prins ușa capul

Revenind

Acțiunea din idioțeniile de mai sus se petrece peste ceva timp într-o lume post holo-caustică. Tristul eveniment a fost declanșat de faptul că tot mai mulți americani muriseră, evident. Motivul a fost generat în special de folosirea de către o parte combatantă a celebrelor „bombe tailandez”, arme chimice bacteriologice deosebit de eficiente și refozibile. Slavă Domnului, un mic colectiv de cercetători au descoperit așa numita „bombă oblică cu galben” cu care viitorul a devenit din nou luminos și nu orange. Acest lucru a dus inevitabil și în mod plăcut la scăderea somajului mondial cu vreun miliard jumate și creșterea extraordinară rezervelor naționale de săpun. De aceea acest război a fost denumit Holo-Caustul (soda caustică se folosește la fabricarea săpunului biologic... muuhahahahaha)

Disclaimer și final

Acest articol a fost scris sub amenințarea armei biologice, așa că nimic din ce am spus nu poate fi toxic împotriva mea sau a altcuiva. Dacă în vreunul dintre chinezi se scoală orezul precum că s-ar potrivea cu realitatea din acest articol, acesta este problema lui, care sperăm că se va rezolva curând (muuhahahahaha). Și oricum au rămas 97. Acest articol nu poate fi folosit în scopuri malefice de genul – ce idee bună: să facă „bomba oblică cu galben” sau – avem și noi armele noastre biologice; să le folosim, tovarășii! De asemenea jin să amintesc că este un beta, așa că nimic nu este definitiv. În ceea ce privește gheșele, nu văd de ce nu ar putea purta rucsac. Tin să amintesc de faptul că cei cinci biceps și că Greuce sunt persoane relativ fictive și nu au nici în clin nici în mănecă cu viziunea mea asupra lumii. Apoi, chiar dacă nu pare, articolul are legătură cu jocul, scop pentru care vă recomand să-l instalați și să vă convingeți singuri. Și nu în ultimul rând, nimic din ce a fost scris mai sus nu există. Este doar o iluzie subliminală venită din subinconștientul natural și, irevocabil, malefic al cititorului de pretutindeni și de nicăieri.

■ Looka

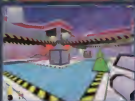
on-line www.CANCI!-Nare! Adică are da' nu mere.com

NEWS

BuzzyBall 1.5

Sigar mai știți de acum două numere sau așa ceva, despre MOD-ul acela simpatic în care roboții care au luat-o razna pe planeta lor din cauza misterioșilor shrunk. Ei bine, veniunea 1.5 s-a lăsat și va conține o mulțime de chestii noi și plăcute. Iată lista:

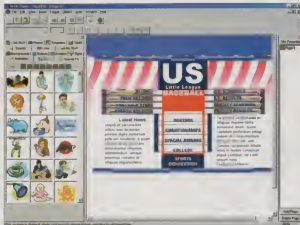
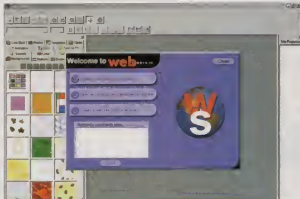
1. Un bot nou – Scarecrow
2. Motor cu reacție
3. Sunete noi pentru arme
4. Shrunk vorbește
5. BuzzyBall
6. Comenzi Radio
7. Evident, reparațiile binevenite de bug-uri
8. Se va putea călări pe shrunk
9. Consolă în sfârșit!



Dacă nu știți cu exactitate despre ce este vorba, articolul din LEVEL-ul de mai și link-ul de mai jos vă va lămurii, cred eu, suficient de mult. Și mai zic o dată – Meriți!

Sierra Home WebStudio

Dacă te-ai gândit vreodată că design-ul unui site îți s-ar părea că ar fi imposibil de realizat, ei bine, se pare că te-ai înșelat. În această eră a informației există zeci sau chiar sute de soluții care în final nu realizează nimic altceva decât crearea unei pagini sau chiar a unui întreg site. Modulurile în care acestea sunt create, atât prin multitudinea de unelte și funcții cu care sunt înzestrate, variază de la un program la altul. Bineînțeles, această „adunătură” de programe pot fi clasificate în două mari categorii: cele folosite de amatori (newbies) și cele folosite de adevărații profesioniști. Din categoria „amatori” face parte și acest Sierra WebStudio. Soft-ul permite oricărui dintre voi să își realizeze o pagină web în doi timpi și trei mișcări, ceea ce înseamnă că nu necesită cunoștințe de programare HTML. Acest lucru este posibil datorită funcției de drag & drop care, în cazul de față, funcționează ireproșabil. O astfel de pagină se poate realiza în doar trei pași. Pentru început se alege unul din cele peste o sută de layout-uri. În pasul al doilea se alege conținutul paginilor. Aici vorbim de introducerea de text sau fotografii. Cantitatea impresionantă de imagini, ce însumează peste 31000 de animații, 2300 de fotografii și 300 de clipuri audio, face din Sierra Home WebStudio o adevărată enciclopedie HTML. Toate acestea sunt grupate în domenii și categorii foarte bine organizate. Flexibilitatea în lux nu de care dă dovadă acest program face ca fiecare dintre poze sau texte să poată fi ușor personalizate; aici mă refer la faptul că acestora li se poate schimba foarte ușor fontul, dimensiunea și culoarea. În cazul în care nu sunteți mulțumiți de conținutul imaginilor sau scrierilor incluse, aveți posibilitatea de a importa unele noi sau de a crea altele după propriile preferințe. Odată realizată prima pagină, se poate contura extrem de simplu și



conținutul întregului site. Ajunși în faza de finalizare fișierele astfel create pot fi copiate automat pe un server de Web datorită utilitarului inclus - „The Upload Wizard”. Urmând pașii care vă sunt sugerați, site-ul vostru poate fi online cât ați zice peste. Sistemul minim necesar

pentru rularea acestui soft se „învârtă” în jurul unui Pentium la minim 100 MHz cu 16 MB memorie RAM și un sistem de operare Windows 95. Acestea fiind zise, nu-mi rămâne decât să vă urez cât mai mulți vizitatori.

• Bogdan B.

NOU!
www.level.ro

quality, reliability, experience



CD, MC, DVD manufacturing

on firm grounds



/// VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.

H-8001 Szekesfehervar, P.I. - 175. Tel.: +36-22-533-571. Fax: +36-22-533-877 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu



Pirates: The Legend of Black Kat

Viața de pirat când te confrunți cu...

✦ Jocurile cu pirati au o istorie lungă pe PC. Dacă este să amintim numai renumitul joc al lui Sid Meier: Pirates!, ne vom da seama de cât de generos poate fi acest subiect.

Pe aceeași linie se înscrie și Sea Dogs sau Monkey Island. Nu foarte multe titluri de acest gen s-au impus până acum pe console, dar sărăcă Pirates: The Legend of Black Kat încearcă să schimbe acest lucru. Jocul este un adventure captivant care are toate atuurile necesare pentru a ne cuceri. Primul atu este fără îndoială personajul principal. Acesta este o frumoasă domnișoară care, datorită destinului, a ajuns să conducă o navă pirat pe mările lumii. Dar, să intrăm mai adânc în...

Povești

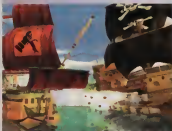
Pisica Neagră sau Tanti cea Frumoașă este de fapt Katharine De Leon. Aceasta a fost crescută într-o casă respectabilă de tatăl său, guvernatorul Marcus. Spiritul de aventură care îi curgea prin vene a îndemnat-o pe frumoasa noastră eroină să pomească de tânăra în căutarea aventurii pe ape. A devenit conducătoarea uneia dintre cele mai de temut nave de pirati de pe cele cinci mări. Probabil că lucrul care o obsedează cel mai mult este adevărul despre soarta mamei sale, cea de la care a moștenit spiritul aventuros și care a fost conducătoarea unei puternice liganțe de pirati. Mama sa, Mara, a murit cu mult timp în urmă. Gluma se îngroașă în momentul

în care tatăl său este ucis de Căpitanul Hawke. Kat pleacă în căutarea acestuia, pentru a răzbuna moartea tatălui său, dar în același timp și pentru a afla mai multe despre soarta mamei sale. Ei, după cum vedeți, jocul are o poveste bine încheiată care vă va ține, cu siguranță, să rămâneți lipiți de ecran până veți afla sfârșitul aventurii.

Pe uscat și pe mare

Din punct de vedere al gameplay-ului, jocul oferă două alternative la fel de bine implementate. Prima ar fi pe uscat, când suntem stăpâni pe tot ceea ce face Kat. Perspectiva este aceeași cu oricare adventure third-person. Eroina noastră este echipată cu o sabie mare și una micuță în mâna stângă (ca orice pirat care se respectă). De asemenea, ea mai avea la dispoziție, în clipa în care le va găsi sau le va cumpăra, cutite de aruncat, un fel de butoaie cu pulbere care vor exploda în momentul impactului, potrușii magice ce vor orbi sau adormi dușmanii etc. Prin locurile în care vom umbla vom găsi tot felul de cutii cu comori pe care le vom deschide cu ușurință, dar și cutii speciale la care avem nevoie de chei speciale. Există și comori îngropate pe care Kat nu va avea nici o problemă în a le descoperi datorită năzului ei foarte dezvoltat pentru depistarea auzului. Dușmanii cu care vom lupta pe insule vor fi diferiți pirati, echipați cu săbii, dar și din aceia mai evoluati care au pistoale și grenade, turele de apărare, scheletii și chiar și un fel de crabii uriași. În clipa când îi ucide va putea colecta tot ce au asupra lor: bani, arme, sănătate. Pe măsură ce înaintăm în joc, eroina noastră va găsi săbii mai performante, va căpăta mai multă viață și va ști să folosească cât mai multe mișcări pentru distrugerea adversarilor.

Salvările se fac tot pe uscat, în



locuri special amenajate. Cam la intrarea în fiecare insulă, lângă docul în care am lăsat nava, se va găsi câte un punct de salvare.

Pe mare, situația este alta. Kat se va îmbarca pe Wind Dancer, o navă rapidă ce va putea fi upgradată în forturile pe care le vom elibera. Acum nu ne va mai interesa sănătatea lui Kat, ci cea a navei. Această se va putea reface prin consumarea rezervelor de lemn pe care le colectăm de la navele distruse și prin consumarea pânzelor de rezervă. Nava este echipată cu două tunuri, dar, în momentul când îi facem upgrade, numărul acestora poate să crească. Odată cu capacitatea de stocare va crește atât rezistența navei cât și viteza acesteia. Putem echipa nava cu tunuri speciale care să tragă cu gaz împotriva echipajului advers, bile cu lanțuri pentru distrugerea pânzelor navelor inamice sau cu bombe de flăcări. Nava va fi folosită pentru a ne deplasa pe nemurimările insule care alcătuiesc lumea din Pirates, dar și pentru a lupta cu navele de pirati rivale.

Controlul, în ambele moduri, este foarte ușor. Camera poate fi mutată în

orice poziție pentru a urmări acțiunea din orice unghi. Al-ul nu este foarte dezvoltat. O navă de gabarit mai mare poate fi ușor distrusă (nu putem aborda) prin manevre rapide. Din acest punct de vedere jocul nu este prea realist. Wind Dancer (probabil datorită numelui) va avea întotdeauna vânt cât cuprinde și va fi foarte ușor manevrabilă. Grafica jocului este superbă. Marea este excelent realizată. Se observă foarte bine detaliile de sub apă în apropierea insulelor, peștii care înnoată în bancuri. Animațiile sunt superbe. Kat se mișcă foarte veridic, iar restul vieșutoarelor (maimuțe, fluturi, păsări) sunt într-o continuă agitație.

Un joc pe care ar fi păcat să-l pierdeti, deoarece vă va prinde cu siguranță.

Bestsoft

| | |
|------------|--------------------------------------|
| Titlu | Pirates The Legend of Black Kat |
| Producător | DTS Interactive |
| Oferant | Best Distribution tel. 01-3455505 |
| Consolă | PS2 oferită de Best Computers |



Câștigătorii lunii mai

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul „The Sims Vacation” a fost câștigat de către Garbici Iasmina din Timișoara.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Freedom a fost câștigat de către Tofan Paul din Covasna.

La concursul LEVEL împreună cu Monoset Conimesp, jocul Heroes of Might/Magic IV a fost câștigat de către Simion Ștefania Alexandra din Moreni.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Ciobanu Ionel din Brașov a câștigat un Thrustmaster Digital 2 Gamepad.

LEVEL și Sony au oferit 10 jocuri PlayStation „Tombi 2” următorilor: Călin Marius (Cluj), Gariceanu Valerica (Piatra Neamț), Călinescu Gabi Cristian (Alexandria), Birsan Cosmin (Vrancea), Totu Ferency (Oradea), Sandu Gabriel (Galați), Floristeanu Ioan-Drăgoș (Sibiu), Blaj Gheorghe (Harghita), Nicolae Răzvan-Cătă (București) și Chirilă Mihai (Dolj).



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție 0268-415158 sau 0268-418728.

HARDWARE

Jetway Wonder 8000/GeForce4 MX440

Din dragoste pentru detaliile grafice întâlnite în anumite jocuri desprinsă parcă din realitate fac această prezentare celei care mi-a oferit delicia, o anume placă grafică care, prin caracteristicile ei, îmi pare a fi foarte bine echilibrată în ceea ce privește raportul preț/calitate.

| 3Dmark | D3D |
|--------------|------|
| 1024x768x16 | 5608 |
| 1024x768x32 | 5288 |
| 1280x1024x16 | 4432 |
| 1280x1024x32 | 4091 |
| 1600x1200x16 | 3460 |
| 1600x1200x32 | 3063 |

Soltek SL-75 DRVS

Ești cumva plictisit ... sau computerul tău are nevoie de un upgrade? Dacă răspunsul este afirmativ, îți recomand cu plăcere această placă de bază socket A. Ideală pentru cei ce vor să își achiziționeze un procesor Duron sau, mai bine, un Athlon XP spre exemplu, această pla-

card Jetway NVNJ-W8000 este un acceleror grafic ce are ca procesor grafic nici mai mult nici mai puțin decât un chipset GeForce 4 MX 440. Alături de cei 64 MB DDR memorie video, performanțele atinse le surclasează cu mare lejeritate pe acelea ale altor competitori cu, vorba aia, prezenții în accelerarea 3D. Ca dotări opționale, această placă video dispune și de o ieșire TV-Out de tip S-VHS. Alături de un CD cu drivere și un manual, în cutie se mai găsește și un cablu de tip S-VHS pentru conectare directă la un TV.



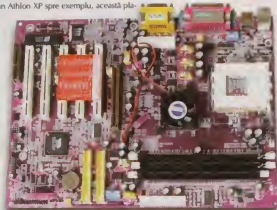
| | |
|------------|----------------------|
| Producător | Jetway |
| Oferant | UltraPRO Computers |
| | Tel 01-2117090 |
| Preț | 100,4 USD (fără TVA) |

că, conform testelor noastre de laborator, s-a clasat pe un loc frumuseț pe podiumul plăcilor de bază pentru această platformă. Având la bază chipset-ul VIA KT 333 (care este la modă la ora actuală), alături de trei sloturi pentru memorii DIMM, acest model de placă de bază împinge procesorul spre adevărata sa valoare. Din păcate lipsesc conectorii de

tip RAID sau SCSI, însă cei doi conectori IDE ce suportă până la 4 unități ATAPI se descurcă onorabil. Modulul de transfer al datelor acceptate sunt PiO Mode 3, 4 și UATA 100/66/33 IDE. Conectorii pentru unitatea de floppy, cele 2 porturi seriale, 1 paralel și cele 2 de USB și PS/2 sunt nelipsite. În situația în care dețineți mai multe echipamente ce folosesc porturile USB, există un cablu adițional ce mărește numărul porturilor USB, acestea ajungând la un număr de 6. Sloturile pentru plăci PCI sunt în număr de 5, la care se mai adaugă un slot AGP Pro (2X/4X), plus un slot CNR. AC'97, cu rol de codec audio, este, evident, inclus (în buna tradiție Soltek).

Placa este însoțită de manualul de instalare, CD-ul cu drivere și de necesarele cabluri IDE.

| | |
|------------|---------------------------|
| Producător | Soltek |
| Oferant | Depozitul de Calculatoare |
| | Tel 01-2217377 |
| Preț | 108,13 USD (fără TVA) |



Genius Wireless 2.4G TwinTouch

În situația în care tastatura de acasă nu vă mai suportă pominile „animalice”, diversele chibbusuri sau aruncarea tastelor pe-alăară, este posibil ca aceasta să fie înlocuită. Zicând aceasta mă gândeam la o vorbă veche din bătrâni, cum că cel mai deștept cedează. Ca punct de pornire avem un produs ce poartă logo-ul Genius. Este vorba de un produs multimedia, format dintr-o tastatură și un mouse. După cum bine, cred, ați ghicit, ambele sunt wireless. Având inclusă noua tehnologie de comunicare high-frequency, este posibilă realizarea conexiunii între emițător și receiver pe nu mai puțin de 16 canale. Prima întrebare care a apărut: de ce atât de multe? Și am început săpăturile de rigoare. Am luat mouse-ul și, tot învârtindu-i „rotița”, am început să fac scroll pe o pagină de Internet. Încet-încet m-am îndepărtat de birou, să văd până la ce distanță „bate”. Și am mers și am mers, însă comunicarea între componente era de neîntrerupt. Și tot așa, depășind biroul, am ajuns la o distanță apreciabilă în care scroll-ul paginii re-

spectivă a început să facă probleme. Rezultat? Ceva ce ochiul meu nu văzuse de foarte multă vreme. Distanța la care am ajuns a fost în jur de circa aproximativ cam 20-25 de metri. Da, am scris corect: 25 de metri. Probabil acest lucru se datorează în special bateriilor noi pe care nu le-a mai folosit nimeni până în acel moment. Alături de scroll-wheel, pe mouse se mai găsește încă două butoane, pentru funcțiile clasice. Revenind la tastatură, aceasta este un model multimedia, cu clasicele butoane de reglaj al volumului, open/eject al unității CD-ROM și navigare pe browser-ul de Internet. Modul compact în

care este construit sugerează că a acest produs a fost proiectat pentru un birou foarte aglomerat. Al vostru?

| | |
|------------|--------------------|
| Produsator | Genius |
| Ofertant | Flamingo Computers |
| | Tel 01-2225041 |
| Preț | 39 USD (fără TVA) |

Logitech Internet Navigator Keyboard

Pentru a ține pasul cu domeniul atât de vast al Internetului, avem nevoie și de ustensile pe măsură. De aceea, cei de la Logitech ne pun la dispoziție acest dispozitiv de tastatură complet optimizată pentru aplicațiile ce tin, evident, de un... domeniu atât de vast ca cel al Internet-ului. Duzina de taste speciale ce au

funcții bine definite, nu face nimic altceva decât să ajute utilizatorul să folosească resursele „rețelei” în cel mai scurt timp posibil. Bineînțeles, acest fapt este influențat și de calitatea conexiunii proprii la Internet. Noutatea absolută constă în prezența unui buton de scroll chiar pe tastatură, poziționat discret în partea stângă. Ea are rolul de scroll pe paginile de web, acest lucru facilitând munca utilizatorului, nemaiavând necesar să tot alergăm de fiecare dată după mouse când vrem să dăm un click sau să facem un scroll la un anumit paragraf.

| | |
|------------|--------------------|
| Produsator | Logitech |
| Ofertant | Flamingo Computers |
| | Tel 01-2225041 |
| Preț | 33 USD (fără TVA) |

Microsoft Office Keyboard

Cu un design deosebit, această tastatură „fabricată” de Microsoft facilitează o poziție mult mai confortabilă a palmei în momentul în care ne așezăm în fața monitorului și începem să tehnoredactăm ca... deh... „apucații” diverse documente, mail-uri, proiecte de diplomă... aici mă includ și pe mine... și așa mai departe. Fiind un produs Microsoft, acesta include, evident, și unele facilități care, din păcate, nu pot fi utilizate decât împreună cu pachetul Office XP. Prezența butoanelor multimedia este de

bun augur, însă ceea ce atrage privirea și sufletul fibrelor este și prezența unui buton de scroll foarte bine conturat și ușor accesibil. În vecinătatea acestuia se găsește un alt set de butoane cu funcții diferite, însă toate concepute cu un singur scop: un lucru cât mai comod în toate aplicațiile de tehnoredactare.

| | |
|------------|--------------------|
| Produsator | Microsoft |
| Ofertant | Flamingo Computers |
| | Tel 01-2225041 |
| Preț | 51 USD (fără TVA) |

Planet Fast Ethernet Print Server

Din ciclul produselor destinate rețelelor de calculatoare, vă prezint acum, the one and only Planet Print Server. El se adresează în primul rând rețelelor de mică sau medie dimensiune. Rolul acestuia este acela de a înlocui un computer ce este folosit pe post de print server. Soluția celor de la Planet este una foarte fiabilă și extrem de utilă, deoarece spațiul utilizat de acel computer „server” poate fi cu ușurință folosit la cu totul și cu totul altceva. Acest dispozitiv nu are nevoie de nimic altceva decât de o priză de alimentare și o un port UTP liber într-un hub sau switch. Ușurința în utilizare este dată și de lipsa diverelor de instalare sau a unui alt soft adițional. Tot ce aveți de făcut, ca utilizatori ai respectivei rețele, este să vă instalați

diverelor respective imprimante și în rest totul va decurge extrem de simplu. Nu vă rămâne nimic altceva de făcut decât să aveți grijă imprimanta să fie alimentată cu hârtie și tuș, respectiv tonner în cazul în care conectați o imprimantă laser. Modul de conectare la rețeaua de calculatoare a Planet Fast Ethernet Print Server-ului se poate realiza fie pe 10 Mbps, fie pe 100 Mbps, fapt datorat în principal funcției de auto-negotiation. Acest dispozitiv este compatibil cu toate protocoalele de rețea mai importante - IPX/SPX, NDS, TCP/IP sau SMB over NetBEUI. Cele 3 led-uri de pe suprafața dispozitivului sunt folosite în special pentru diagnosticare (Link, Status, Power).



| | |
|------------|---------------------|
| Producător | Planet Technology |
| Oferant | UltraPRO Computers |
| | Tel 01-2117090 |
| Pret | 76,9 USD (fără TVA) |

Mentor Thumb Size Flash Memory

Cu alte cuvinte, este vorba de una dintre cele mai simple metode la ora actuală de a transporta, accesa și modifica anumite date în orice moment. Mentor Thumb Size Flash Memory este un device ce se conectează la un simplu port USB, care mai nou se găsește pe la fiecare dintre noi pe plăcile de bază și poate fi folosit ca un simplu device de stocare. După cum ne „povestește” și numele, este un mediu ce folosește o memorie de tip flash. Modul de utilizare este relativ simplu. Se folosește procedura de plug and play și se conectează la portul respectiv. Din păcate însă pentru

sistemele dotate cu Windows 9x, este absolut necesară instalarea unor anumite drivere. Ingeniozitatea acestui dispozitiv constă în aceea că, deși este destul de mic, poate stoca până la 64 MB de date (indiferent de conținut). Viteza datelor la transfer cu un computer este din păcate destul de mică (750-800 KB/sec la citire și 450-500 KB/sec la scriere), ceea ce este sub viteza de transfer a unui USB 1.1. Pentru monitorizarea transferului de date, acest drive este prevăzut și cu un LED de stare. Folosiți într-un mediu adecvat, acest dispozitiv este garantat pentru 10 ani de funcționare fără probleme.



| | |
|------------|---------------------|
| Producător | Mentor |
| Oferant | UltraPRO Computers |
| | Tel 01-2117090 |
| Pret | 53,6 USD (fără TVA) |

CF/SM Combo Card Reader

Despre medii de stocare s-a tot zis și scris, însă durerea cea mai... dureroasă este problema citirii acestor medii de stocare. Un astfel de „utilaj” de citire sau scriere pentru un home user ar fi acest Combo Card Reader. Modul de utilizare este extrem de simplu. Se conectează la unul din porturile USB ale sistemului, iar dacă este nevoie se instalează și driverele incluse pe CD-ul ce însoțește acest produs. Card reader-ul suportă două tipuri de medii: Smart Media și Compact Flash de tipul CF/SM/SD sau MS CARD. Acestea sunt folosite cu precădere în cazul unor camere digitale, MP3 Player-e sau Palm/PDA-uri. Cantitatea de informații stocate pe

acestea variază de la un model la altul. CF/SM Combo Card Reader este în stare, evident cu ajutorul softului inclus, să transfere datele de pe medii diferite în același timp. Rata de transfer a datelor variază între 600 și 900 KB/secundă.

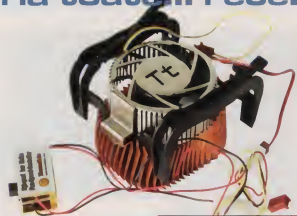
| | |
|------------|----------------|
| Producător | N/A |
| Oferant | Spot Digital |
| | Tel 01-4110675 |
| Pret | N/A |



Tu rămâi la toate... rece!

Thermaltake P4 Dragon A1258S

Dacă vă amintiți de celebrul cooler Thermaltake în formă de fumal pentru procesoarele de socket A, acum a venit și rândul procesoarelor Pentim de a purta așa ceva deasupra lor. Dimensiunile ventilatorului se încadrează undeva în jurul valorilor de 70x70x25 mm, iar numărul aproximativ de rotații este de 6000 RPM. Specific acestor cooler-e este nivelul foarte ridicat de zgomotului. Din această cauză, producătorii au inclus și un switch ce poate fi setat în cele trei poziții (Lo, Mid și Hi), astfel încât se poate regla turația ventilatorului, pentru diminuarea gălăgiei. Însă, cum orice avantaj



presupun și un dezavantaj, trebuie să acceptați o creștere cu câteva grade a temperaturii procesorului.

| | |
|------------|------------------------|
| Producător | Thermaltake |
| Orientant | Ehaco Electronics |
| Tel. | 031-514278, 01-3373091 |
| Preț | 21,8 USD (fără TVA) |

Thermaltake Chipset Blue Orb

Să presupunem că sunteți în posesia unei plăci video, nu chiar foarte recentă, și doriți totuși să stărești și ultima fărămă de putere din ea. În mod normal, apare limita determinată de creșterea excesivă a temperaturii chipset-ului, pe care astfel riscați să îl „prăjiți”. A durat destul de mult timp pentru ca cei de la Thermaltake să scoată pe piață un produs care să îi ajute pe aceia dintre voi care se ocupă cu overclocking pe plăci video. Thermaltake Chipset Blue Orb nu este nimic altceva decât un minicooler ce se

atașează pe suprafața chipset-ului grafic. El este însoțit de tot ceea ce este necesar pentru atașare. Aici mă refer la clipsurile speciale din plastic, iar în unele cazuri la soluțiile termoconductoare. Blue Orb se alimentează normal, ca orice cooler, direct pe placa de bază, astfel asigurându-i-se necesarul energetic. Dimensiunile acestuia sunt 53x20 mm. Numărul de rotații este de 5500 RPM cu o variație de +/- 10%. Este confecționat din aliaj de aluminiu, ceea ce face din Blue Orb un ventilator... ușor ca aerul.



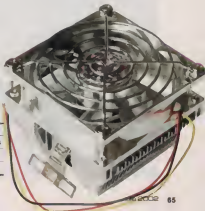
| | |
|------------|------------------------|
| Producător | Thermaltake |
| Orientant | Ehaco Electronics |
| Tel. | 031-514278, 01-3373091 |
| Preț | 8,2 USD (fără TVA) |

Titan TTC D5TB

Pentru categoria de procesoare Athlon/Duron, cei de la Titan au revenit cu un nou produs. Acest cooler este urmașul lui Titan TTC D5T, cu deosebirea că acesta a primit o culoare mult mai comercială. Caracteristicile în schimb rămân aceleași. Dimensiunile sunt 80x80x25 mm, iar turația maximă a aerului este de 38,22 CFM. Numărul de rotații de doar 3000 RPM face ca nivelul de zgomot emanat de cooler să nu deranjeze chiar atât de tare pe cei din cameră. Titan TTC D5TB are în

schimb un sistem foarte bun de „agățare” la socket-ul procesorului. Soluția termoconductoare este de asemenea prezentă, pentru a facilita un transfer mult mai bun al temperaturii între procesor și cooler-ul în sine.

| | |
|------------|--------------------|
| Producător | Titan |
| Orientant | UltraPRO Computers |
| Tel. | 01-2117090 |
| Preț | 8,6 USD (fără TVA) |



Safeway PowerMaster PM-2020

De această dată vorbim de un produs mai „special” cu un rol de protecție (nu vă gândiți la prostii). Safeway Protection nu este nimic altceva decât un model de prelungitor cu ceva pretenții de UPS. Modul și arhitectura construcției acestui dispozitiv permit introducerea a nu mai puțin de 5 consumatori. Ansamblul de protecție este relativ simplu, el nefăcând nimic altceva decât să taie vârfurile de supratensiune (spike-uri) pe care le întâlnim cel mai adesea pe o vreme mai ploioasă și cu multe fulgere și trăsnete. Dispozitivul este prevăzut cu o siguranță fuzibilă automată, foarte pretențioasă, care în momentul unui

șoc electric se autodeclanșează. Pentru a reporni întreg ansamblul, este suficient să apăsați direct pe butonul „reset” al siguranței. Pentru a păstra și integritatea componentelor dintr-un calculator acest Safeway Protection are în dotare și un filtru pentru așa-zisa priză de telefon. Pentru cazuri de urgență, folosiți switch-ul de On/Off și astfel tot ceea ce este conectat la acea

priză „moare”. De menționat este faptul că odată atinsă valoarea „vârfului” de 600 V, acest dispozitiv e „off duty”. Valoarea maximă a tensiunii suportate poate depăși 330V.

| | |
|------------|--------------------|
| Producător | Safeway |
| Ofertant | UltraPRO Computers |
| Tele | 01-2117090 |
| Preț | 6,8 USD (fără TVA) |



Microsoft Wireless Wheel Mouse PS/2

Cu un design deosebit alături de mobilitatea extraordinară, aceste mouse se poate mândri că poartă sigla celebrității Microsoft. Deși este nu este un mouse de tip optic, acest produs rezolvă multe din problemele oricărui dintre noi. Totuși, pentru a compensa acest, să îi spunem „neajuns”, materia cunoscută de a celor ce l-au creat a luat în calcul și ideea de a da utilizatorului frâu liber sau ceea ce numesc eu libertate de mișcare. Construcția și modul de amplasare a celor 4 butoane, pentru care și butonul de scroll, permit o manevrabilitate și un confort sport în utilizare. Mouse-ul în sine jine „legătura” cu baza până la o distanță maximă de 5-6 metri. Baza comunică cu PC-ul printr-un cablu „normal” la al

cărui capăt se găsește un conector de tip PS/2. Să vă dau un exemplu de comunicare pe care l-am auzit în timp ce testam acest mouse:

Baza: Aloo șoricel... ești pe poziție?
Șoricelul: Da... I receive a bad signal...
Roger Roger. Mută cursorul pe poziția 134 cu 436. Baza: Roger șoricel. Așteptăm confirmarea cu un click. Ide care o fi... stânga sau dreapta). Șoricel: Deja am transmis. Confirmat. Baza: Bzzzzzzzzzz... Please repeat your message... Baza, out. Și așa mai departe...

| | |
|------------|--------------------|
| Producător | Microsoft |
| Ofertant | Flamingo Computers |
| Tele | 01-2225041 |
| Preț | 35 USD (fără TVA) |



Tombola



LEVEL și THRUSTMASTER

Sperăm să vă placă noul premiu pe care îl oferim împreună cu Thrustmaster:

Thrustmaster - Firestorm Dual Analog 2 Gamepad.

Ce este produsul Safeway PowerMaster PM-2020 ?

1 a) prelungitor b) clește c) seif

Găsiți răspunsul în articolul despre Thrustmaster din acest număr.

Tombola LEVEL și THRUSTMASTER

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa
Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 2200 Brașov.

7/02 1

| | | | | |
|----------------|-----|---------|-----|-----|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | Județ | | |
| Telefon: | | E-mail: | | |

Hardware Freaks

Din ciclul „Unii nu au ce mânca, alții tale frunză la câini”, continuăm seria ciudătenilor legate de obiectele în fața cărora stăm 12 sau mai multe ore pe zi. La calculatoare mă refer.... Sau poate că unii nu mai au ce să dea de mâncare animaluțelor de companie și încep să dea drept desert ... „vechile proace P4”. Cine știe, „meseriasul” respectiv fie are bani de îl dau afară din casă, fie are un computer cu 1 procesoare și s-a hotărât instantaneu să scape de unul... că probabil nu putea să joace Starcraft!... îi alena prea repede imaginea... ©

• Bogdan



19-23 august
Poiana Brașov

LEVEL
Fans Camp
2002

Cazare: Centrul de Echitație

Taxa de participare: 140 Euro (plata se face în lei, prin mandat poștal, pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov). Se asigură pensiune completă (cazare + 3 mese/zi).

Cerințe minime de sistem: Pentium II 350 MHz, 128 MB RAM, accelerator grafic 16 MB, 2 GB liberi pe HDD, placă de sunet, căști, boxe, tastatură, mouse.

Zile și nopți de jocuri non-stop. FPS, RTS, TBS, RPG, simulatoare, action-uri. Tot ce visezi în materie de jocuri!

Te așteptăm !

0268/415158, 418728
mike@level.ro

Get Mobile!!

Ericsson P800

Compania Sony Ericsson Mobile Communications a lansat de foarte scurtă vreme ultimul său model de telefon mobil, care se vrea a fi ultimul „răcnet” în comunicațiile mobile GSM. Sony Ericsson P800 este ceva mai mult decât un simplu telefon mobil. El are o înfățișare foarte asemănătoare cu cea a unui PDA. Datorită caracteristicilor Symbian OS v7.0, programat special pentru telefoane mobile, permite un control excelent al meniurilor prin funcțiile complexe de touch-screen. Modelul de față conține inclus și o mini cameră video digitală, plus un browser multimode. Calitățile camerei digitale sunt acceptabile, permițând o captură a imaginilor la rezoluții de maxim 208x320 în 4096 de culori. Odată capturate imaginile, datorită protocolurilor OS-ului, ele pot fi transmise unor prieteni fie prin e-mail, fie prin SMS. Rețelele de

telefonie pe care poate funcționa fără probleme sunt GSM 900, 1800 și 1900, GPRS și HSCSD. În momentul în care acest telefon va fi lansat oficial, el va fi disponibil pe doar 5 continente. Multitudinea de jocuri și funcții dedicate petrecerii timpului liber oferă cumpărătorului tentații noi. Ring tone-urile și logourile sunt și ele nelipsite, numărul acestora fiind de ordinul zecilor. Totuși, dacă nu sunteți pe deplin mulțumit de ele, aveți posibilitatea de a vă introduce propriile voastre creații sau să download-ați altele de pe Internet. Există de altfel posibilitatea folosirii de imagini 3D și, eventual a creării unor noi.

Producător: Sony Ericsson
 Ofertant: Sony Ericsson
 România
 Bogdan B

Nokia Communicator 9210i

Dacă trecem de cealaltă parte a bancădei, întâlnim și aici concurență care vânează... de după colț. Este vorba de noul model Nokia Communicator 9210i.

Deși cântărește doar 250 de grame, dimensiunile acestuia sunt semnificative: 158x56x27 mm. Evident, pe lângă toate caracteristicile „clasice” prin care cei mai mari producători de telefoane mobile se confruntă pe piață: ecrane

color, mobile e-mail, editoare de text, explorer-e de Web și Wap, modelul de față include și ceea ce se numește Video Streaming. Cu alte cuvinte, acest lucru nu înseamnă nimic altceva decât facilități Multimedia sau, într-un SIN-GUR cuvânt, videoconferințe.

Compatibil cu toate rețelele de telefonie mobilă, inclusiv și cele de pe la noi, Nokia Communicator 9210i are o durată de talktime cuprinsă între 4 și 10 ore. În modul stand-by, acumulatorul este capabil să reziste până la 230 ore.

Cu alte cuvinte, încet-încet, lumea se îndepărtează de tradiționalele telefoane așa-zis mobile. Mai nou unii au plăcerea de a ține un întreg „computer” la ureche, doar pentru a-și auzi interlocutorul mai bine...

Producător: Nokia
 Ofertant: Nokia România
 Bogdan B



Troubleshooting



Alex - Vătre Dornel

Am și eu o problemă (la ce citi dilemă: cu greu am găsit parola pentru Q3 Arena pentru a-ți arăta FPS-ul, în timpul jocului (sexat primul nivel) FPS-ul a fost între 20 și 70. Vreau să știu dacă e bine pentru sistemul meu mai slab. Precizez: AMD Duron 800 MHz, 64 MB SDRAM, Voodoo 3 2000 16 MB SDRAM, cu MSI K7T Pro 2-A cu VIA AC'97 (cu ultimele driver-e).

2. Am cumpărat separat un Mouse Genius Net Scroll+PS2 (separat) cu 3 butoane și scroll. Fresh Diagnose îmi spune că am cinci butoane și aș vrea să știu unde pot găsi un driver bun.

R: Aceste frame-uri sunt discutabile. Din păcate nu ai menționat un lucru... sau două...! Rezoluția și încălțarea de culoare la care ai setat jocul. Aceste criterii pot influența rezultatele foarte mult, ele varind de la o rezoluție la alta.

2. Aici am și eu o întrebare... Ești sigur că are cinci butoane? Eu îmi amintesc că acest mouse nu are mai mult de trei butoane, însă dacă tu zici că le are... norocul tău. Totuși, vorbind în general, un set de astfel de drivere sunt cele dedicate „mousilor” Logitech, A4Tech, sau Microsoft. Unele dintre ele sunt compatibile și cu alte modele de mouse-uri în afară de cele pentru care au fost scrise. Încearcă să le cauți pe Internet.

Dinesku

Am și eu o problemă care sper că va fi rezolvată. Am un AMD la 1 GHz T-bird, 256 RAM, placă de bază K7VZA cu chipset VIA 4in1 (ID)... și un CDW LG 12-8-32. Am o problemă cu CD Writter pentru că refuză să scrie pe CD-uri. Am încercat și cu programe, dar nimic. Îmi spune că e write protected sau e full, dar nu e nici una. Menționez că am Windows Me și merge să citească. Mi-a mers în Windows XP. Multumesc și sper că nu va trebui să cumpăr un nou CD-RW.

R: Eu îți recomand să renunți la Windows Me, dacă nu îți funcționează. Totuși, dacă te încăpățânezi să îl folosești în continuare, fă rost de alte drivere pentru placa de bază și verifică-ți versiunea driverelor 4 in 1. Poate nu le folosești pe cele mai noi, sau le ai instalate pe cele pentru altă versiune de Windows. De obicei această eroare se întâmplă din pricina driverelor plăcii de bază și mai ales secțiunea care se ocupă de partea de ASPI.

Florin Antoh

Am o mică-mare problemă. Am cumpărat revista iunie 2002 care conține și jocul full Septerra Core. Am instalat jocul dar când vreau să-l joc îmi dă eroare: v1.2panc ACCESS_VIOLATION



(0xc0000005) @0x0041213c reading 0xFFFFFFFF.

Vă rog să mă ajutați! PC-ul meu este Pentium la 866 MHz, IBM DTLA, 128MB, nVidia GeForce 2MX 100/200.

R: Am și eu o mică sugestie. Încearcă o reinstalare de Windows. Se pare că cel pe care îl ai tu în acest moment este puțin cam „epuizat”. CD-ul a fost testat și răstest, pe mai multe calculatoare, cu diverse sisteme de operare. And... we have no problems.

Vadim Rinduroi

Am o mică problemă pe care n-am putut s-o rezolv. Am o tastatură Senorg multimedia + internet. Problema e că, de când mi-am instalat Windows Me nu mai funcționează corespunzător, de exemplu butonul de dat mai încet nu mai funcționează.

R: Problema ta e legată de driverele sau softul ce invocă tastatura ta multimedia. Windows Me probabil este o enigmă pentru ele și din acest motiv nu prea îți funcționează tastatura așa cum ai dori. Încearcă site-ul producătorului, în eventualitatea în care acesta a pus la dispoziția clienților și versiuni ale driverelor pentru Windows Me.

■ Bogdan



Tombola LEVEL InterCom Film

Vă oferim în acest număr o bluză „Men in Black II”.

1

Care sunt personajele principale din „Men in Black II”?
a) Stan și Bran b) Mitză și Locke c) Jay și Kay

Răspunsul îl găsiți în rubrica Lifestyle din acest număr.

Tombola LEVEL InterCom Film

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediți-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1

7/2002

| | | | | |
|----------------|-----|---------|-----|-----|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Et. | Ap. |
| Loc. | Cod | Județ | | |
| Telefon: | | E-mail: | | |



Realitatea Virtuală în România

A început în primăvară la Cert. Într-o zi ne aflam ca de obicei la standul LEVEL al cărui spațiu era ocupat la maxim de cei care jucau în disperare Medalii de Honor. La un moment dat a apărut un domn care din vorbă în vorbă a început să ne povestească ceva care părea mai mult vis decât realitate. De ce? Dănsul vorbea despre faptul că dorește să deschidă un centru de realitate virtuală în România în care să avem cu toții acces, apoi foarte senin descria ideea lui de a deschide primul cinematograful iMAX și alte lucruri care până și pentru noi băteau spre SF. Inițial, ca orice român care se respectă, l-am privit destul de sceptici. Am zis OK când ne-a invitat la o demonstrație, însă nu ne-am entuziasmat prea tare. Din păcate eu nu am putut participa, așa că lucrurile s-au înmuiat un pic. După un timp însă am primit un e-mail prin care domnul Pandilă Marian și MGL PRO International ne invitau la deschiderea primului showroom VR din țară. Din nou am zis OK, fără prea mare agitație, dar am onorat invitația.

Showroom 1

Am fost primiți foarte bine de către micul colectiv deosebit de entuziaști care formează echipa VR din cadrul MGL PRO International. Prima impresie – o cămăruță în care mirosea puternic a High-Tech. Pe parcursul existenței mele auzeam câte ceva despre iMAX, cinematografia 3D, dar cunoștințele mele nu depășeau ochelarii de carton cu plexiglas roșu. Habar nu aveam că, între timp (vece 30 de ani) lucrurile s-au mai schimbat un pic. După o scurtă introducere, primul pas l-am făcut către iMAX, evident. Înarmați cu un set de ochelari speciali, ne-am așezat în fața televizorului și am admirat un pic sistemul DVD home-theatre care se afla în fața noastră. Restul... păsă case bântuite de fântome care străpungeau barierele tubului cinescop descărcând curenti electrice prin șira spinării, bineînțeles în timp ce ne freamă cu toții de un arbore ce se prăbusea oarecum peste noi. Apoi senzații de imersune de terminate de curse nebunești cu te miri

ce dispozitive de deplasare sau chiar lecții de zbor în care pământul devenea brusc foarte... real. Cert este faptul că nu mai vroiam să-mi dau ochelarii jos. Însă după o luptă scurtă în care ceilalți și-au folosit clar și complet ne-Fair-Play avantajul numeric am fost smulși din ochelari și pus în altă postură – aceea de gamer. Așteți încă de evenimente și



Eu pierdut pentru omenire

până să-mi dau seama ce se întâmplă, șaptele mi-a fost acoperit de o vestă ciudată, în fața ochilor mi s-a pus o nouă pereche de ochelari, pe urechi căști, în mână un controller ciudat și... joacă. Vreau să vă spun că în clipa în care a pornit am încremenit. Totul a devenit confuz. Muzica, sunetele care de-pășeau un pic limele normalului, emanau din vesta posterioară și îmi făcea organele să vibrez. După scurt timp, însă, esența mea de jucător de performanță a ieșit la suprafață și făcând abstracție de cei care se agitău în fața mea, undeva afară, m-am apucat să-mi fac meseria. Poate că nu erau echipamente de ultimă oră, însă senzația era complet nouă, interactivitatea dată de combinarea într-un costum practic a tuturor acelor dispozitive era... ciudată de plăcută. După un timp, a urmat aceeași luptă corp la corp între mine și ceilalți pentru recuperarea dispozitivelor din mâinile mele. Recunosc că aparatele acestea te obosesc și te zăpăcesc într-atât încât în prima fază poți experimenta o senzație de rupere a contactului cu lumea reală.

Showroom 2

După o perioadă de revenire, am trecut, ca să zic așa la echipamentele mai solite – căști virtuale, controlere pe bază nervoasă și altele. Dintre dispozitivele HMD (Head Mounted Display) am încercat câteva pe care le vedeți și în imagini, însă nu am fost chiar atât de impresionat. Acest lucru se datorează în primul rând faptului că display-ul nu acoperă nici pe departe tot câmpul vizual. Ală, spațializarea este excelentă, te poți uita într-o cameră sus, jos, stânga, dreapta, dacă ai și o mânășă sau un alt controller poți interacționa etc. Bine, HMD-urile pe care le-am văzut nu sunt

nicidecum de ultimă generație, așa că vă dați seama că această problemă a fost rezolvată, iar domnul Pandilică m-a asigurat că vom face și noi, prin intermediul lui, cunoștință cu ele. Unul dintre dispozitivele mai ciudate cu care m-am delectat a fost un fel de degetar care poartă numele de MindDrive. Acesta se pune, normal, pe deget și... Un vierme merge pe ecranul monitorului. Tot ce trebuie să fac este să-l ghidez mental printr-un mic labirint. Mă concentrez și viermele începe să facă niște mișcări ciudate, se rupe în tot felul de figuri geometrice care mai de care mai ciudate. Așadar, eu mă gândeam stânga, viermele o lua în dreapta, eu mă gândeam dreapta, viermele rămânea tâmpit neștiind ce să facă. Care o fi soluția? Într-un târziu mi-am dat seama că singura modalitate este să devin una cu viermele. Însă, evident, viermele avea ceva împotriva pentru că refuza cu îndârjire să fie posedat de mine. Până la urmă am reușit, ceea ce a făcut ca după acest experiment să tot stau să mă gândesc cum fumează un vierme, iar când am plecat, vroiam să ies pe sub ușă că observasem eu o crăpătură pe care mi-ar fi plăcut mie să o simt mângându-mi inelele. Ce să mai zic afară, că era să fac infarct când am văzut un porumbel la câțiva pași de mine.

Planuri de viitor

În principiu, țin să felicit colectivilul care s-a ocupat de punerea la punct a acestui showroom care este într-adevăr ceva unic la noi în țară. Scepticismul cu care am privit inițial toată această manifestare a pasiunii umane mi se pare cea mai adâncă jignire pe care am adus-o unor oameni care și-ar da totul pentru o idee. E un lucru care este tot mai rar



Degetarul

Veste cu bas

Set de ochelari 3D

întâlnit. Sunt sigur, cunoscându-l personal pe coordonatorul acestui proiect, domnul Pandilică Marian, că tot ceea ce și-au propus va deveni în curând realitate. Cred cu îndârjire că vom avea foarte curând un centru VR și un cinematograful IMAX la București. Nu se poate altfel. Acești oameni au investit prea multă inimă, timp și bani pentru ca acest lucru să nu se realizeze. Și credeți-mă pe cuvânt: nu e totul chiar atât de inaccesibil precum pare, iar faptul că merită este de necontestat. Sincer, abia aștept o nouă invitație, iar de data aceasta cred că voi sta... mai mult.

■ Look

on-line: www.mglprominternation.ro



Viermele



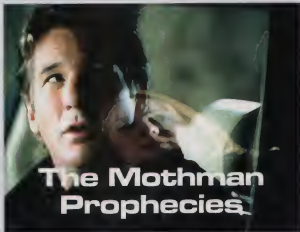
Set IMAX



Model de mașină virtuală

Filmul *The Mothman Prophecies* este inspirat dintr-o carte. Cartea este inspirată din evenimente reale. În concluzie filmul nu numai că este inspirat din evenimente reale, ci este chiar o copie a realității. Un singur lucru ar fi trebuit pentru ca filmul să nu fie o copie, ci să fie realitatea în nuditățile ei: personajul principal să fie chiar cel cărui i s-au întâmplat toate acestea și respectivul să aibă o cameră de luat vederi în locul unui ochi. Dar atunci n-am mai discuta despre acest film, ci de o producție SF cu cyborgi. În concluzie, ar trebui să ne mulțumim cu ce avem și să nu mai cerem așa multe de la viață.

Despre ce-i vorba? John Klein (Richard Gere), un jurnalist renumit de la *Washington Post*, a strâns destui bani pentru a-și permite să meâgă cu soția sa, Mary (Debra Messing), în căutarea unei case de vis. În sfârșit o găsește. Fericiți pomeșc spre vechea reședință, dar pe drum au un accident. Nevasta apăsă brusc pe frâne în momentul în



care nu era nimic în fața lor. Ea este rănită grav și moare la spital. Lui John nu puteau să-i iasă din cap ultimele ei cuvinte: „You didn't see it, did you?”. Atunci descoperă un desen cu tot felul de chestii ciudate pe el care nu-i mai iese din cap.

Peste câțiva ani John a devenit un om-automat. Merge la muncă în fiecare zi, se spală pe dinți în fiecare dimineață, dar tot ceea ce face este fără tragere de inimă. Cu toate acestea, parcă simțea tot timpul o prezență în jurul său. Într-o

seară se rătăcește într-un jinit pustiu. Un fermier din singura casă pe care o vede îi spune că-l aștepta de mult. John aîă cu surprindere că întreg ținutul este dat peste cap de niște fenomene foarte ciudate care se petrec aici. Atunci își dă seama că se află la 400 de mile de oras. Nu reușește să-și explice acest lucru, dar începe să lege evenimentele prezente cu ceea ce s-a întâmplat la moartea soției sale. Restul narațiunii îl veți afla la cinema.

Distribuit de Sony Pictures

Avocata Claire Kubik (Ashley Judd) are cam tot ce și-ar putea dori: o slujbă excelentă la o firmă de prestigiu, o casă frumoasă în San Francisco Bay, un sot cu care nu îi este rusine și un copil planificat. Parcă nimic nu ar putea să-i întunece viața. Dar, așa cum se întâmplă întotdeauna, lucrurile nu pot să rămână prea mult astfel. Se pare că sotul ei (Jim Caviezel) nu a fost sincer în ceea ce privește trecutul său. Acesta este acuzat de o crimă comisă cu mult timp în urmă, despre care Claire nu știa mai mult. Aceasta este nevoită să-și apere sotul în proces. El a fost soldat în marina Statelor Unite și, în anul 1988, a participat la o operațiune



High Crimes



de acoperire în El Salvador. Capul de acuzare este uciderea a două civili inocenți. Având în vedere că era militar în acea perioadă, personajul va fi judecat de Curtea Marțială, un teren strâin pentru avocata care a avut numai cauze civile până în prezent. Pentru a o ajuta, Claire angajează un fost avocat militar – Charlie Crimes (Morgan Freeman), care este dornic să se răzbune pe vârfurile militare care l-au dezonorat cu ani în urmă. Filmul va încălca cu siguranță pe cei dornici să vadă culisele justiției americane și lupta individului împotriva sistemului și a prejudiciilor societății.

Distribuit de 20th Century Fox

M I B (Men in Black II)



s-a bucurat filmul, nu este de mirare că va fi lansată și continuarea acestuia. Men in Black II va continua aventurile polițistilor, de data aceasta puși în fața unei probleme foarte serioase: salvarea Pământului. Cât timp Kay (Tommy Jones) a fost plecat, Jay (Will Smith) a devenit cel mai bun agent din MIB. La revenirea lui Kay, superagentul interpretat de Will Smith va fi din nou tratat ca un copil. În timp ce investigau o crimă între extraterestri, Jay descoperă un plan diabolic pus la cale de Serleena (Lara Flynn Boyle), o creatură Kylothiană malefică, ce s-a deghizat în pielea unui manechin foarte sexy. Numai Kay poate ști cu siguranță ce a pus la cale respectiva și tocmai de aceea este adus înapoi. Memoria care îi fusese ștersă îi va fi redată și cei doi vor porni din nou la luptă împotriva dușmanilor de pe altă planetă.

Filmul se anunță a fi o comedie la fel de spumoasă ca prima parte. Vizionare plăcută.

Distribuit de InterComFilm România

Data lansării 2 august 2002

Nu cred că există cineva care să nu fi auzit de Men in Black. Filmul a strâns aproximativ 587 de milioane de \$ (peste 250 de milioane numai în S.U.A.). Acesta a devenit cel mai mare hit al anului 1997, când a fost lansat. Perso-

naele principale erau Kay și Jay, polițiști intergalactici care monitorizau activitatea extraterestră de pe Pământ. Ei făceau parte dintr-o organizație care oficial nu exista, Men in Black.

Având în vedere succesul de care

Scritorul H.G. Wells, autorul clasicului roman SF „The Time Machine”, era considerat în vremea sa „omul care vede viitorul”, lată că și în timpurile noastre supranumele scriitorului se păstrează încă. Dovadă este faptul că subiectul mai fascinează încă și, drept urmare, se va lansa în curând a doua ecranizare a romanului respectiv.

Povestea a suferit, totuși, câteva modificări față de firul epic al romanului. Omul de știință și inventatorul Alexander Hartdegen (Guy Pearce – a mai jucat în Memento, L.A. Confidential) este

The Time Machine



hotărât să dovedească tuturor faptul că o călătorie în timp este posibilă. Hotărârea lui este transformată în disperare de o tragedie personală care îl motivează acum să vrea să schimbe trecutul. Emma (Sienna Guillory) suferă un accident cu urmări destul de neplăcute. Alexander se izolează timp de 4 ani și începe să testeze teoriile pe care le are în cap cu o mașină a timpului inventată de el. Dar, cum se întâmplă întotdeauna în astfel de situații, ceva merge prost și personajul nostru se va trezi în viitor. În

anul 2030 se întâlnește cu Vox, un fel de hologramă computerizată, programată să răspundă la orice întrebare. Întâlnirea lui Alexander cu Vox îl face să-și pună multe întrebări. Însă înainte de a reveni la anul din care plecase, un cataclism futurist îl propulsează undeva peste 800.000 de ani în viitor. Aici, surpriză! Omenirea s-a împărțit în vânători și... vânați. Oamenii trăiesc agățați de stâlci și se numesc Eloii.

Distribuit de InterComFilm România

Data lansării 7 iulie 2002



LEVEL FANS CAMP - ceva istorie și o provocare

În vara anului 2000 nu a fost foarte cald, în nici un caz la Timiș, dar toți lucrurile nu au stat foarte rău. În ciuda atmosferei cam înnoate, pentru cei 18 participanți la prima ediție de **Level Fans Camp**. Ei au fost „the pioneers”, curajoși, care nu și-au mai făcut atâtea probleme și au venit să se întâlnească cu revista, live. În carne, oase, tricouri și șepci. Pe vremea aceea, K'shu, Claude, Dr. Pepper, WildSnake și subsemnatul formau redacționalul **LEVEL**. Era acea vreme de basm, mitică, illo tempore, pierdut acum în negura timpului, când Mitza încă bătea drumurile naționale, kilometri întregi, ore întregi, cot la cot cu Konicet pentru a ni se alătura la Timiș. Deh, relații reci pe-atunci, care s-au mai încălzit, că doar au trecut două veri. Două veri în care s-au schimbat multe, și în ceea ce privește revista, și în ceea ce privește **Level Fans Camp**.

LFC 2000

Asadar, atmosfera... retentă de afară a fost compensată cu destul de mult succes de atmosfera absolut încălzită dinăuntrul taberei. A fost pentru prima dată când, sub „oblăduirea părintească” a revistei, gameri din toată țara, din absolut toate direcțiile s-au înființat cu cățel, cu porcel, în fața taberei, dornici să instaleze, să concureze și să nu mai pună geană lângă geană timp de câteva zile bune. Și cam așa a fost. S-a ajuns în cele din urmă să fie o tabă de sală, fotbal de afară, baschet, dar, în primul rând, concurs. FIFA sau, dacă nu mă înșel, Euro 2000 și Porsche Unleashed, plus o cână de alte jocuri, în care s-a dat invazia. Redacții s-au învârtit și ei pe-acolo, ba dând o lecție la Star-



Locul fapei în 2002

craft, ba luând una la Porsche. Și tot așa. Tot atunci au apărut și primii cameramani, din partea televiziunilor interesate de LFC. S-au luat interviuri, s-a zămbit frumos, dar totul în viteză, pentru că mai erau concursuri de câștigat (cu premii cu tot) și ore întregi de potrecut în lan party. În paralel, s-a dezvoltat un grupulet, cu tendințe de grupusor mai mare, pasionați la maxim de Magic: The Gathering, care a prins foarte bine în partea de vest a patriei.

La finalul taberei, lumea a plecat, zicem noi, destul de mulțumită, ceea ce s-a văzut cu prisos la...

LFC 2001

Ei, acum s-a schimbat situația. Nu a mai fost Timiș, a fost Predeal, nu au mai fost 18 participanți, au fost 30 (cu câte un redactor pe ici, pe colo). Dar situația s-a „însălățat” considerabil, dată fiind densitatea de jucători mai mare și, mai ales, lansându-se un anumit MOD de Half-Life care face încă milioane de degete să freacă. Cred că-l zice Counter-Strike. Nopti întregi s-a jucat Counter-Strike cu disperare... metafizică. Se ajunsese într-un asemenea stadiu încât lumea se distra cu schimbări idioate de nume de genul „Omui cu sosețe” și „CulegFlori” (care a și rămas nick-ul lui Mitza în Counter-Strike). De fapt, atunci s-au pus bazele clanului redacției **LEVEL** (vorba vine, clan; de fapt, o grupare de derbedei de redacții **LEVEL** care vor să se cheme curvă în Counter-Strike). Dar, revenind la Camp, că despre el era vorba, lumea s-a simțit bine (chiar ei au zis-o și



Cu SMG-ul se încearcă norocul (LFC 2001)



s-au auzit numai „Salutări și pe la anu”, deși a mai fost și câte o critică, două, acolo... ahem... dar nimic grav, nu, băieți!

LFC 2002

Ăsta e pe teavă. Și, înainte de a da detalii suplimentare, vă provoc pe toți, potențiali participanți la **LEVEL FANS CAMP 2002**, la meciul împotriva redacției **LEVEL** – clanul vă așteaptă cu multe guri de foc. Deci, așteptăm răspuns la provocare! Conflictul va avea loc în Poiana Brasov, Centrul de Echitație. Perioada: 19-23 august 2002. Vârsta minimă: 15 ani. (pentru cei cu vârste cuprinse între 15 și 18 ani este nevoie de acordul scris al părinților pentru a participa la tabără).

Și asta nu va fi tot: pe lângă lan party, vor mai fi câteva surprize prin care vrem să ne asigurăm că nu se va plictisi nimeni, nici măcar o secundă. Asadar, vă așteptăm, cu brațele deschise, să vă pupăm pe obraji și să ne trimitem proiectilele tonde, să facem o cursă pe cînste și să mai ni câștigăm câte ceva, măcar prietene.

■ Mike



Locul fapei în 2001

talón de abonament

Decupați talonul din revistă,
completați-l și expediați-l
împreună cu dovada plății
pe adresa Ioana Bădescu,
O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Talioanele care nu sunt însoțite de dovada
plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat
poștal pe adresa Ioana Bădescu,
OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin
ordin de plată în contul Vogel Burda
Communications nr. 264100060476
deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face
în contul nr. 50691099507 deschis
la Trezoreria Brașov.

talón de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă
rugăm să telefonați la redacție
pentru a vă asigura că mai
există în stoc revistele
solicitate.

(0268/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Talioanele care nu sunt însoțite de dovada plății
NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat
poștal pe adresa Ioana Bădescu,
OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin
ordin de plată în contul Vogel Burda
Communications nr. 264100060476
deschis la ABN AMRO Bank Brașov.



☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

- ☐ 3 luni, la prețul de 230.000 lei
☐ 6 luni, la prețul de 400.000 lei
☐ 12 luni, la prețul de 750.000 lei

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:

Nume, Prenume:

Str. Nr. Sl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

☐ Am mai fost abonat, cu codul

talón de abonament
LEVEL

7/02

☐ **DA**, doresc

| Revista | Preț | Bucăți | Total |
|----------------------------------|----------------|--------|-------|
| CHIP SPECIAL Aparat Foto Digital | 75 000 lei/buc | | |
| CHIP SPECIAL Homepage | 75 000 lei/buc | | |

Firma, cod fiscal:

Nume, Prenume:

Str. Nr. Sl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal nr.

talón de comandă
7/02

Tombola **LEVEL** și



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu
jocul Suzuki Alstare Extreme Racing 2.

1 Câte pagini are review-ul jocului The Elder
Scrolls III: Morrowind?
a) 2 b) 10 c) 8

Răspunsul se găsește în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola **LEVEL** și



Răspundeți la întrebarea alăturată,
decupați talonul și expediați-l pe
adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4
2200 Brașov.

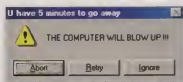
1
7/2002

Nume, Prenume:

Str. Nr. Sl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:



În situația asta nu știu cine ar apăsa pe ignore. Sau, cine știe, vreun doritor!
Imagine trimisă de Ene Daniel Augustin.

1
E

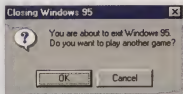
Imprimante laser monocrom

- Pentru acasă și grupuri mici de lucru
- Pentru grupuri medii de lucru

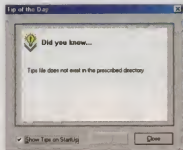
Lei: 44.000

Inter
Busi
► CA
pasul
matic
► O
luție d
Praga
Releas

Eu vă spun următorul lucru. Sunați la ușile tuturor vecinilor, dați telefon la toate cunoștințele, adunați toți necunoscuții de pe stradă și hai să mergem cu toții să ne luăm imprimantă.
Imagine trimisă de Laurențiu Ghidarcu.



Cred că ne-am jucat destul de-a '95-ul. Ar trebui să mai încercăm și altceva: '98, Me, XP sau, cine știe, poate chiar Linux.
Imagine primită de la Petcu Iulian Alexandru.



Dom'ne, singurul tip pe care pot să vi-l dau este că nu prea se găvesc tip-uri. S-au golit.
Imagine primită de la 2 Bad.

**"We discover fire,
invent wheel,
build server"**

Microsoft
Copyright © 1995-1998
Microsoft Corporation

Microsoft

Windows NT Server

Version: 4.0

NT: Neanderthal Technology

This product is protected by US and international copyright laws as described in the About Box

Acum pot să spun cu mâna pe inimă că Microsoft are ceva experiență în spate. Imagine trimisă de Iulian.



Nu vă mai purtați atât de crud cu sistemele voastre pentru că și ele au orlanii lor. Imagine primită de la Lucian Mogoșanu.



Jur că locomotivă merge doar pe sine. Jur că locomotivă merge cu toate roțile pe Pământ. Și totuși! Imagine primită de la 2 Bad.



În concluzie, la fiecare 12 luni veți arunca computerul la gunoi și vă veți cumpăra altul. S-a înțeles! Imagine primită de la Petcu Iulian Alexandru.

Chititulul din acest număr este: Laurențiu Ghidarcu

Tombola LEVEL și



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu Neverwinter Nights.

- 1 În ce oraș se desfășoară acțiunea din GTA 3?
a) The City of Townsville b) Liberty City c) New York
Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa
Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 2200 Brașov.

7/02 1

| | | | | |
|----------------|-----|---------|-------|-----|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | | Județ | |
| Telefon: | | E-mail: | | |



Tombola LEVEL și Sony

Sunt oferite ca premii 10 jocuri
PlayStation..

Cum se numește nava din jocul
Pirates: The Legend of Black Kat?

- 1 a) Wind Dancer b) Wild Baby c) Pescărușul
Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și Sony

Răspundeți la întrebarea alăturată,
decupați talonul și expediți-l pe
adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4
2200 Brașov.

1 7/2002

| | | | | |
|----------------|-----|---------|-------|-----|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | | Județ | |
| Telefon: | | E-mail: | | |

Tombola LEVEL și MONOSIT CONIMPEX



Continuăm concursul organizat în colaborare
cu Monosit Conimpex. Premiul este GP 500.

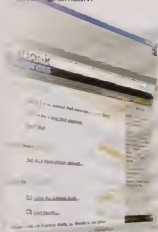
- Cine este personajul principal din Die Hard: Nakatomi Plaza?
1 a) John McLane b) Nicu Gheară c) Jackie Chan
Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și MONOSIT CONIMPEX

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa
Vogel Burda Communications SRL
OP 2 CP 4, 2200 Brașov.

7/02 1

| | | | | |
|----------------|-----|---------|-------|-----|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | | Județ | |
| Telefon: | | E-mail: | | |



Din întineric...

M-am trezit zilele trecute aducându-mi cu plăcere aminte de toate jocurile nerecomandate cardiailor pe care am avut ocazia să le încerc. Tîn minte că a fost o perioadă în care am jucat exclusiv titluri gen Resident Evil, Nocturne sau System Shock. Heh... să încercați voi Quake 2, noaptea, cu căștile pe urechi și sunetul dat la maxim și să nu-mi spuneti că nu v-ați speria la primul monstru care sare la voi.

Asadar, tema pentru data viitoare va avea ca subiect jocurile care măcar odată v-au făcut să vă sară inima din piept. Vă plac? V-ați ridicat vreodată de la calculator cu răsuflarea tăiată și cu mâinile tremurând? Ce jocuri v-au impresionat cel mai mult și de ce? Și, mai ales, care au fost cele mai terifiante momente pe care le-ați trăit în astfel de jocuri.

Ca întotdeauna, aștept părerile voastre pe adresa de mail mitza@level.ro sau pe adresa redacției.

Să țineți lumina de aprins... nu se știe niciodată.

Dynamix

„De mult timp tot aud de jocuri peste jocuri care se laudă cu o poveste total non-lineară, în care tu controlezi ce, când, cum, cu cine și de ce se întâmplă totul. Totuși, până în prezent, nu am văzut încă acel joc care să se și țină de cuvânt și chiar să-ți dea senzația că acțiunea se putea petrece în x'shipe alte moduri. Singurul titlu care mi-a dat o senzație cât de cât plăcută în acest sens este Deus Ex, care îți oferă o mai mare libertate de mișcare și simțea că ceea ce faci chiar are consecințe în story (deși minime). Mai puteai împușca un personaj important dacă te enerva, aveai soluții multiple în toate nivelurile, trei opțiuni diferite pentru final, etc. În rest, nimic care să depășească (sau căteodată chiar să atingă) așteptările. Poate în vreun RPG pe care nu l-am jucat sau vreun adventure rusec ce încă nu a fost descoperit de marele public...”

Din punctul meu de vedere, chestia asta cu povestea linsă și script-un peste script-urii nu e neapărat rea. Până acum, aproape toate jocurile bune pe care le-am încercat au fost complet lineare. Și nu mă refer la simulatoare sau arcade-uri care nu emit pretentii la acest capitol, ci la titluri ca Half-Life, NOLF, MDK, Myst, The Longest Journey sau Outcast (și Jedi Knight, și ală mai vechi), care au prins la public. Acestea, deși nu te lasă să influențezi povestea cum vrei tu, au un anumit feeling care compensează acest lucru și te absorb complet. Nu mai contează că nu poți să faci nu știu ce când acțiunea e foarte captivantă și vrei doar să vezi ce se întâmplă mai încolo.

Practic de asta lău banii producătorii de jocuri. Să

aducă gamer-ului elemente me-reu noi, să-și prezinte ideile și concepțiile cu ajutorul jocului, să te surprindă și să te facă să te distrezi când stai în fața calculatorului. Și ce dacă povestea e liniară? Jocul e bun la restul capitolelor și tu vrei să îl joci din nou pentru că e fun, nu ca să vezi cum putea să mai decurgă acțiunea. Bineînțeles, nici dacă timpul de joc e de numai 5 ore nu e bine, oricât de bun e jocul. Varianta ideală ar fi ca jocurile să fie și lungi și superb realizate și non-linare, pentru o rejucabilitate maximă, însă acesta e un vis care nu cred să devină realitate prea curând (deși multe din jocurile apărute sau pe cale de apariție promiteau/promit așa ceva).

Deci, ce e prea mult nu strică, dacă e făcut cu cap. Nu vreau nici să parcurg mir de niveluri fără să interacționez cu mediul, nici să stau ore înțregi click-und pe diverse opțiuni, butoane, setări, să fac eu totul. Trebuie delimitat ce îndatoriri au game-designerii, care să nu facă doar o hartă și niște boți și să te lase să te plimbi prin ea ca bez-

meticul, și ce îndoițorii au gameni (ca la armată, se dracu'), care nici să nu adoarmă pe scaun de pliciteală, dar nici să uite de distracție concentrându-se pe simularea realității. E vorba de acest echilibru care face lumea noastră să fie atât de minunată.

Poate unii visează la simulări de genul celor din holodeck-ul stantekian, iar alții la gameplay și feeling tip Pong, însă eu cred că soluția e pe la mijloc (poate oleacă spre holodeck). Cam atât, că e soare afară și mă duc să admir priveliștea din fața blocului."

THE DJ AIN

"Eu prefer jocurile gen GTA 3 sau The Sims (cu Hot Date cu tot). Nu-mi plac jocurile gen: „du-te acolo, apasă pe Aa, după aia vino înapoi, trage de funie după care sari peste zid și după aia îl omori pe boss-ul cel mare care se dovedește a fi doar un simplu pion al adevăratului boss al jocului." Eu prefer jocurile mai simple gen Serious Sam: The First Encounter (The Second Encounter nu-mi place fiindcă e cam scump și nu aduce aproape nimic nou față de primul joc din serie). Eu îmi imaginez un joc perfect: un joc care să-l pună pe jucător în postura unui om normal care după aceea ajunge un „cineva". Începi jocul ca un bebeluș (ca în viața reală), după aceea te maturizezi, îți cumperi o casă, vei avea o slujbă etc.

Vei avea de asemenea și prieteni, dar și dușmani care te vor ajuta sau îți vor pune bote în roate. Poti să alegi dintr-o varietate de locuri de muncă, de la gunoier la maestru în judo! Jocul se termină când ești deja bătrân și mori din cauze de boală sau pur și simplu asasinare („pur și simplu asasinare"... hehe, trebuie să recunoașterei că e haios - n.r.).

Vei avea bani, mașină, adică de toate în funcție de ce slujbă îți alegi!"

Eraser

"Partea complicată în realizarea unui joc este să ai ceva destul de complex, apropiat de realitate dar și o accesibilitate nefrustrantă (vezi STREET WARS).

Jocurile cât mai realiste sunt cererea publicului care fuge de monotonia de zi zi. De ce?"

Păi:

- Primești în uz arme pe care nici nu le visează (în majoritatea cazurilor).

- Are parte de aventură și poate fi eoul de pe micile ecrane (că doar n-o să ții AK-ul să cureți de unul singur toate „scursurile"... adică poți dar apare poliția + complicații, etc).

Un caz aparte e The Sims, dar acolo save-ul strică sentimentul realității.

Tu de ce crezi că MMORPG-urile sunt în TOP? Lumile virtuale permit etalarea „forței", „curajului". Ce dacă, user-ul e „o fasole" are SUPER TERMINATOR de LVL 150 + PLASMA ACC. ? Unde vine el e liniște... acolo, e respectat...

Pe calculatorul unui gamer echilibrat există cel puțin și un joc mai simplu, relaxant.

Ex: Un RPG nu e relaxant. Decizii peste decizii. Un FPS mai rău. Dar un RTS ? Îți faci o apărare HARDCORE și îți pui reparatorii să patruneze și vezi cum acumulezi KILLS-uri.

Aiut cu subiectul lunii."

Tibib

"Chiar acum joc Max Payne, pe care nu îl consider un joc foarte complex, ci un joc destul de simplu pe care îl poate juca oricine dar... mă rog, nu despre asta vreau să vorbesc... eu cred că simulatoarele sunt cele mai complexe jocuri cu cele mai multe comenzi (tocmai din această cauză îmi plac), sunt jocuri care în general sunt plictisitoare, dar din care zic eu că poți învăța multe

lucruri care poate te vor ajuta în viață. Interesant este că orice ai scrie eu aici scriu degeaba dar, mă rog...

Jocurile cu puține comenzi îmi plac dar depinde de tipul de joc... Dacă este unul de aventură, shooter sau action îmi place să aibă comenzi cât mai puține și să fie ușor de manevrat, dar dacă este un joc de curse sau un joc auto comenzile vreau să fie cât mai multe."

Kogalniceanu

"Deși nu mai sunt de mult la vârsta adolescenței (dar nici mos nu suni), am trecut prin toată nebunia asta a calc-urilor și a joacelor. Am început cu CIP, XT, AT, blaahhh, blabhh și acum m-am înfipt pe un P4 și pe AMD-ul de acasă. Dar ce tot aburesc eu p'aci?!!!!

Mă, îmi plac shooterele - când după o lăncezeală generală îmi vine chef să împrăști cu sânge și ogane pe pereți... Favorit, hmmm, rămân la Unreal Tournament... tăceți și nu răciți... e suficient... Oricum, după 2-3 ore îl închid și merg să-mi fac un ceai.

Dar majoritatea timpului alocat joacelor îl petrec în rpg-uri, quest-un (remember Larry & King Quest's?)!

De ce??? Păi ele au totul, acolo e povestea, acolo sunt eroii/eroul, acolo poți să te bați/să iubești/să salvezi lumi sau dopotrivă să le distrugi.

Dar e drept, marea majoritate a



◆ There's a party going on
◆ Tell me more about my future
◆ Thank you

Doar jocuri excepționale merită dacă
unul dintre ele este considerat
(The Sims 2)



acestor jocuri au o liniaritate a naibii de pregnantă, controlul tău fiind unul minimal. Nu știu de ce uneori (cazul *Septerra Core* – deși sunt înnebunit după mângai), m-am simțit extrem de confuz. Iubeam (hai să pun ghilimele totuși) personajele, dar liniaritatea jocului m-a făcut să mă simt ca o păpușă!

Era bine să nu, asta nu știu, poate așa au vrut producătorii, să-ți arate că nu poți fi Dumnezeu.

Libertate/realitate îți dau și nu prea simulatoarele de zbor sau cele sportive. Totuși cerințele mari de sistem te obligă să le modifice tocmai la setările legate de realism... așa că de aia nu mă preu dau în (pseudo)sim-uri.

Cam atât am avut de zis, acum aruncăți cu ce vreți în mine dar eu rămân la „poveștile” mele, la realul-real de acolo, la faptul că sunt eu în pielea amazoanei și mă dor picioarele de atâtea lupte date de pe scaunul ne-ergonomic din cameră.”

ZanderX a.k.a. Master a.k.a. Lăcom

„Hm, liniaritate sau nelinearitate, complexitate sau simplitate, bun subiect...”

Păi cel mai bine ar fi să se tindă spre o nelinearitate completă, și acest lucru s-a putut face prezent numai în RPG-uri ci și în RTS-uri, chiar FPS-uri. De exemplu imagină-ți un RTS complet

nonlinear unde tu, jucătorule, alegi cum să te dezvolti, cum să ataci, unde să ataci, cu ce să ataci, cu cine te aliezi și cui declari război, etc... sau un FPS unde tu alegi pe cine omori și pe cine cruți, unde pleci la cumpărături de arme și tot felul de prostioare care să te ajute... Frumos vis, nu? Utopia, chiar, dar momentan IREALIZABIL. De ce, mă întrebai? Păi asta ar însemna crearea unui A.I. super complex, chiar nonlinear, lucru momentan imposibil.

Dar hai să presupunem că ar exista așa jocuri sau hai să luăm exemplul MMORPG-urilor sau jocurilor online de tip *Haltinck*, *Planetarian* și altele:

Sunt cu adevărat nelineare dar acest lucru nu este ceva minunat... Să luăm exemplul meu de pe vremea când jucam *Planetarian*: mă sculam la 4 dimineața pentru că atunci se termină o construcție sau pentru că atunci era cel mai bine să atac.

Deci jocurile care tind spre realitate sunt cam periculoase (stați, nu înjurăți!), ajungi să te gândești numai la joc și să uiți de viața reală...

Ce naiba, că nu am mai ieșit din casă, în parc sau la un sport de... de... cred că de 6 luni și nu pot să mă mândresc cu asta.

Cât despre jocurile foarte complexe cu multe, multe butoane și setări, ce pot să zic, sunt chiar enervante... și se pare

că soluția ar fi VR., dar acest lucru este încă realizabil, poate pesimist la pătrat ah.

În concluzie jocurile ar trebui să devină cât mai reale și mai nelineare chiar dacă acest lucru mă va înnebuni, deși nebun sunt deja... așa că mă duc să mai joc un *Gothic*, sau... am uitat! mâine am meci de cupă în *Haltinck* și nu am nici atacant și când mă gândesc că am și examen mare într-o lună...”

Dana

„În primul rând vreau să salut redacția Level, apoi să-i felicit chiar dacă au făcut-o multă înaintea mea, dar mult mai frumos.

Acum am găsit o clipă liberă și n-am rezistat să nu vă scriu și eu. Trebuie să vă mulțumesc că nu mă pot lăuda că sunt o cititoare prea fidelă, dat fiind că am renunțat a mai cumpăra revista de câteva ori. În schimb, de vreo an, n-am mai făcut nici o pauză și am urmărit cu atenție rubricile voastre. Cel mai mult îmi plac review-urile, care m-au ajutat la unele jocuri, știrile și chatroom-ul de unde am aflat lucruri interesante.

Ce m-a determinat să vă scriu este chiar subiectul *Chatroom*-ului din această lună. De obicei nu prea îmi place să scriu la reviste dar cred că subiectul propus este foarte interesant și luat în ansamblu ar putea reprezenta părerea gameților despre cum sunt și cum ar trebui să fie jocurile. Nu spun că dacă acestea ar fi ascultate și de cine trebuie, ar fi șanse mari să apară jocuri tot mai bune. Dar deja asta-i prea mult.

Revenind la tema noastră, pot spune din capul locului că sunt o mare fană a jocurilor RPG și nu este greu de ghicit de ce. Îmi plac jocurile cu povești frumoase, complexe și mai ales situate departe de realitate. Cu toate acestea, cred că RPG-urile nu-ți acordă libertatea de mișcare, fiind destul de liniare (ex: eroul care are de rezolvat mii de quest-uri, pentru ca în final să-l învingă pe Marele Rău). Dar asta nu e tot! Un joc ar trebui să te lase să gândești, să-ți dezvolti imaginația și logica. Iar pentru asta s-au creat strategiile. Ele completează bine RPG-urile dar au la rândul lor o parte mai puțin bună, reprezentată de asemănarea prea mare cu realitatea. Asta mă sperie pe mine cel mai mult, mai ales că majoritatea producătorilor de jocuri de strategie au ca sursă de inspirație interminabilă tema războiului. Nu mi se pare normal să jucăm și să retrăim

clipele cele mai cumplite pe care realitatea le-a adus oamenilor.

Cam atât am avut de spus, iar acum închei aceste rânduri cu mulțumirea că am avut ocazia să-mi expun parerea în fața națiunii... care contează!!"

Ca mai întotdeauna, adevărul e la mijloc, fiecare are dreptate în felul său iar pacea mondială domnește pe Pământ.

Nu există o rețetă perfectă pentru jocuri care să specifice dacă e mai bine să fie liniar, non-liniar, complex sau simplu. Mai mult de atât, chiar dacă te rezumi la un joc liniar (sau non-liniar sau cum vrei) voi nimeni nu îți garantează că va avea succes, cu toată (non-)liniaritatea sa.

Există unele jocuri absolut superbe și totuși liniare până la ultimul detaliu. Ceea ce face ca aceste jocuri să aibă succes este tocmai faptul că producătorii pun în balanță o poveste, un gameplay, ceva care să fie atât de bine făcut încât liniaritatea să devină un avantaj.

De asemenea, jocurile non-liniare pot avea succes atât timp cât nu abuzează tocmai de acea libertate pe care o oferă jucătorului. Pentru că din momentul în care jucătorul se pierde în universul vast al jocului FĂRĂ a se simți atras în vreun fel de universul virtual creat de producători se cheamă că jocul respectiv este nu prea bine gândit.

Până la urmă, valoarea unui joc nu este dată (numai) de complexitatea sa ci depinde de mult mai multe variabile, iar asta le face cu atât mai greu de stăpânit.

N-au mai scris: Berindei Raoul din Deva, D.M. din București, Chiriloiu Ovidiu din Făgăraș, Nicolae Răzvan din Bu-



curești, Dumitrașcu Ștefan din București, Preoteasa Victor din București, Gheorghiu Cristian din Călărași, Stănică Tudor din București, Ilie Alexandru din Ploiești, A.T. Tezeu Aldea din București, Anuța' 6R din București, Dark Spirit din Turnu Măgurele, Thanatos of the Derian'ka, Ciprian din Petroșani, Andy Ray, Demostene & Sniper, Nukeblast, Duke, BlackSkull, Româneanu Claudiu, Jimmy Lee din Arad, v00D00, Adrian Shepard aka Tim Rotundu.

ROMANIA DATA SYSTEMS

| | |
|----------------------|----|
| Verbatim | 9 |
| Romania Data Systems | 53 |
| Nokia România | 11 |
| Sony | 33 |
| Flamingo Computers | C4 |
| Monosit Conimpex | 29 |
| Videoton VTCD | 59 |

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cneca Nr.12
1200 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1382-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_bădescu@vogel.ro)
Redactor șef:
Mihail Stănuș (Mike)
(mihail@level.ro)
Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactor șef adjanct:
Mihail Sfeșjan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Sebastian Cachiș (Schah)
(schah@chip.ro)
Sebastian Bulanca (Locke)
(locke@level.ro)
Bogdan Amăntăcel (BogdanS)
(bogdan@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Mihail Calin (Kosic)
(kosic@level.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Arzileșcu
(adrian_arzilescu@level.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Online:
Mihail Bădescu
(mihail_bădescu@chip.ro)
Oana Săulescu
(kerrigan@level.ro)

Contabilitate:
Maria Purge
Eva Szencza
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Iona Bădescu
(iona_bădescu@vogel.ro)
Sonia Ioan Claudiu
(ioncu_sonia@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la:
tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Vespremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Titajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

SOLDIER OF FORTUNE



Soldier of Fortune 2

Norocosul soldat în partea a 2-a.



Cultures 2

Continuarea strategiei? Mai mult sau doar atât?



Legion

O strategie din Roma antică.



Mobile Forces

Intră în armată și luptă pentru cauză.

SOLAR

BRANDUL care te **REPREZINTĂ!**

Înzestrată cu un puternic procesor grafic, placa video Radeo VE 64 MB TV-OUT aduce un raport performanță/preț remarcabil având facilități care pot oferi soluția ideală atât pentru acasă cât și pentru birou.



\$49

ITSolar RADEON VE

Procesor grafic: Radeon VE
Memorie: 64MB; Interfață: AGP 4X
RAMDAC: 300 MHz
Motion compensation și IDCT
Ieșiri: video și VGA

ITSolar RADEON 8500 64 TV



Procesor grafic: Radeon 8500
Memorie: 64MB; Interfață: AGP 2X/4X
RAMDAC: 400MHz
Accelerare video prin funcțiile
motion compensation și IDCT
Ieșiri video: VGA, DVI, S-Video

ITSolar RAGE 128 ultra



Procesor grafic: ATI Rage 128 PRO
Memorie: 32MB; Interfață: AGP 4X
RAMDAC: 300MHz
Accelerare video prin funcțiile
motion compensation și IDCT

ITSolar RADEON 7500



Procesor grafic: ATI Radeon 7500
Memorie: 64MB DDR; Interfață: AGP 4X
RAMDAC: 350MHz;
Tehnologii: Charisma Engine, Pixel
Tapestry, HyperZ, Video Immersion
Ieșiri: video, DVI și VGA

**FLAMINGO
COMPUTERS**

www.flamingo.ro
0800-22.55.72 (0800-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro